5DS+ 智作
MotionGraphics & Design

1 DVD ROM 全彩印刷

**涉及软件:**
CINEMA 4D、 After Effects

**案例概述:**
第1章 CCTV3 ID韵动山河
第2章 CCTV7节日ID端午节
第3章 长影频道钻石映像
第4章 BTV呼号飞翔篇
第5章 CCTV6大学生电影节

**学习重点:**
新软件技巧创作中的研发与应用
LOGO演绎中的常用效果制作
多软件的综合应用

**光盘内容:**
内含章节工程文件
精选视频案例教程学习更轻松

# 精通C4D

## —5DS+影视包装商业案例全面解析

◎ 5DS+公司 编著

机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

# 5DS+ 智作

WISDOM CREATES VALUE

北京五谛风格动画制作有限公司，简称5DS智作，自成立以来便致力于数码影像原创和视频形象包装的专业设计领域。经过十余年的努力，得到了从央视到地方媒体及众多影视单位的认可，已经发展成为一个以电视品牌营销策划为主营方向，以电视台整体包装制作、影视广告策划拍摄制作投放、影视动画实战人才培训为主营业务的全方位“数字视觉产品服务供应商”。

5DS的业绩在近年来实现每年平均217.87%的增长率，10多年来为众多的优秀客户提供了全方位的服务，其中包括中央电视台、北京电视台、2008奥运转播公司、浙江卫视、河南卫视、湖北卫视、安徽卫视、重庆卫视等众多电视媒体，以及Microsoft、NOKIA、SONY、清华大学、北京银行、招商银行、中科院、文化部、政法委、外交部等大型企事业单位和政府部门。

5DS智作已经合作过的央视频道14个，省级卫视22个，地面频道38个，合作过的国家级事业单位24个，知名企业70个，影视明星120个，制作完成的栏目780个，包装的电视成片3000多个。5DS以专业精湛的原创技术彰显品牌的魅力，铸就品牌辉煌，成为影视动画领域独树一帜的典范。

5DS将一如既往，秉持着为每一个优秀人才铺平发展道路的信念，集合广大志同道合的优秀人才，一起打拼在数字艺术领域的风头浪尖。

# 作者介绍

## 北京五谛数字艺术有限公司

### 王军丽

入行时间：2004 年

代表作：2 可口可乐、奥康鞋业、柳汽集团、皇明集团、联邦制药、CCTV 少儿频道、CCTV 电影频道、浙江卫视、河南卫视、安徽经视、优扬传媒等。

2004 年入职于北京五谛风格动画制作有限公司传奇视效工场，先后涉及剪辑、视效合成、广告创意策划、兼任剪辑、合成、创意等角色。2007 年兼任广告创意总监，负责电影《机器侠》宣传片的创意文案及分镜设计工作，联邦制药系列广告的创意制作监督。2008 年主要负责广告专业教学及管理工作，主持广告实训项目的拟定及视觉艺术效果督导工作至今。

主要擅长广告创意策划、后期剪辑合成、项目流程制作监督。

对于创意而言无拘无束即是最大的自由！那需要我们真诚地、一步一个脚印地接近并努力！

### 丁睿

毕业于辽宁师范大学
从业时间 2008 年至今
5DS 高级包装讲师

代表作：第十届百合奖、书香北京、中国大学生电影节创意、2011 时尚大典、黑龙江卫视宣传片、河南卫视导视系统、CCTV 农业频道主持人宣传片、

北京卫视档案、午茶剧场、2012 浙江卫视整体包装改版、《苹果》项目广告、深圳卫视创意、浙江少儿、成长 8 周年栏目改版、浙江动漫节宣传片。

主要负责栏目包装高级实训案例、C4D 案例。

个人信条：坚持未必成功，放弃必定失败。

### 张立勋

毕业于辽宁师范大学
从业时间 2010 年至今
5DS 高级包装讲师

代表作：BTV 科教频道、CCTV 电影频道、CHC 家庭影院、中国大学生电影节创意、黑龙江卫视宣传片、河南卫视等。

曾出书《5DS 大像无形—影视包装卫视典藏版》《透析 C4D》。

主要负责栏目包装 C4D 基础以及案例。

### 于浩

毕业于内蒙古师范大学
曾任 5DS 高级讲师

代表作：CCTV 财经频道、CCTV 电影频道、北京卫视、山西卫视、新疆卫视等。

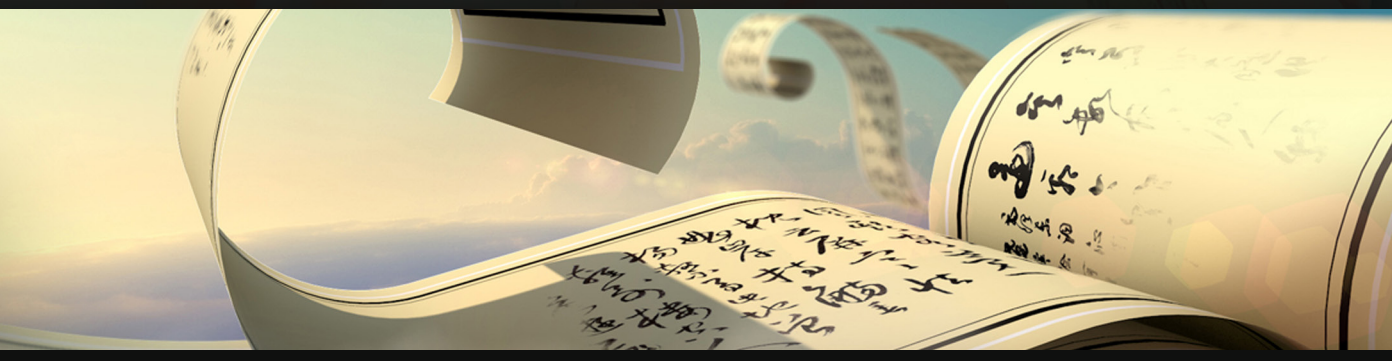
个人技术擅长：对后期特效合成有深入的研究和独到的见解。在创意与栏目包装方面有丰富的制作经验。

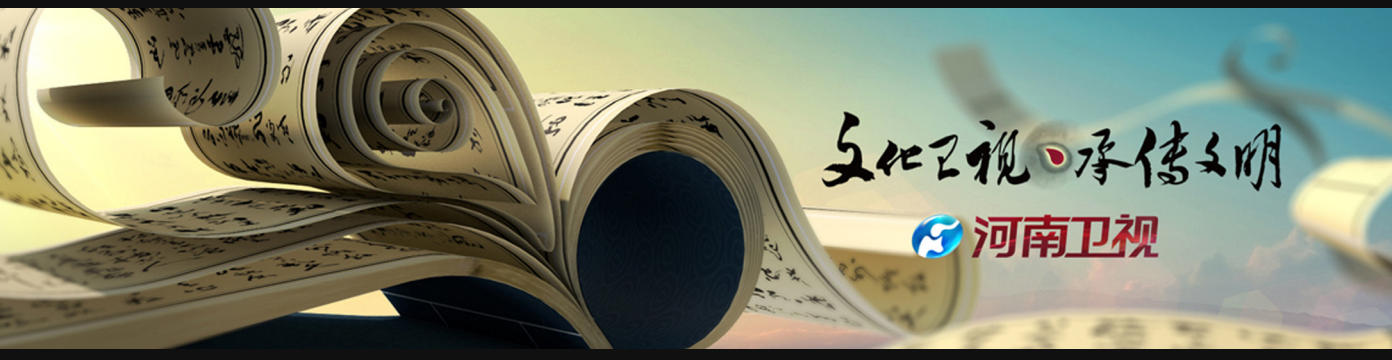
# 精彩创意欣赏

5DS+

5DS+

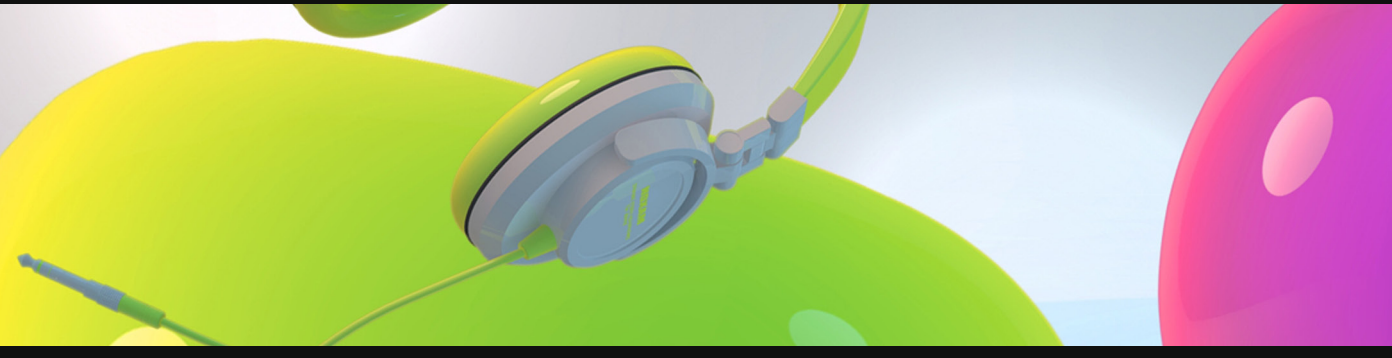
# 精彩创意欣赏





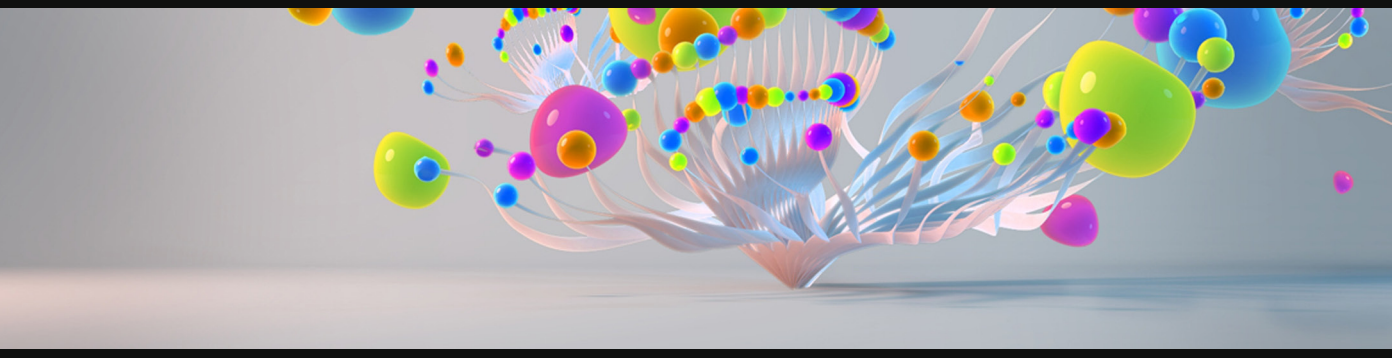
# 精彩创意欣赏

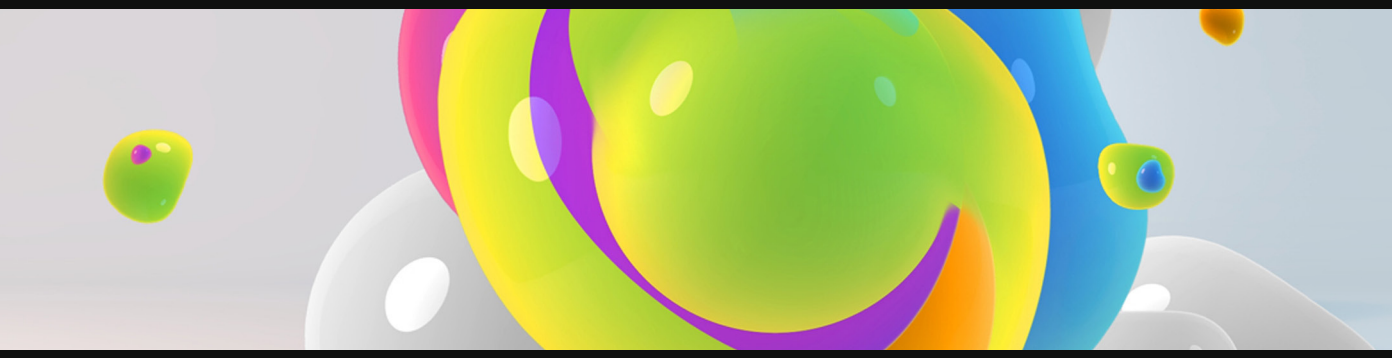
5DS+



5DS+

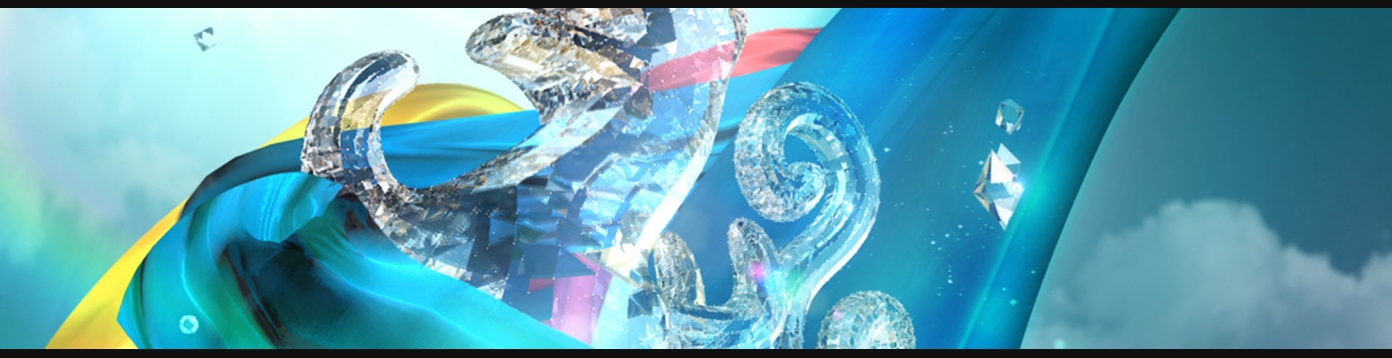
# 精彩创意欣赏

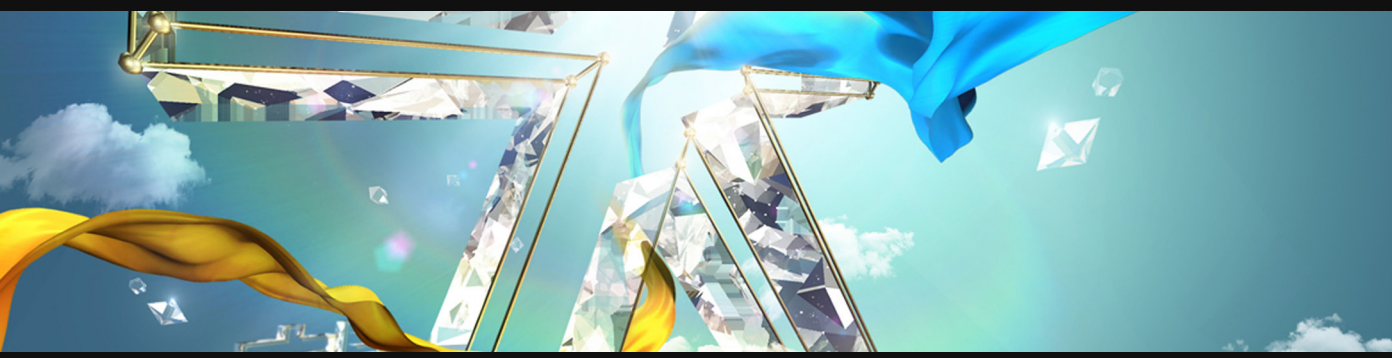




# 精彩创意欣赏

5DS+



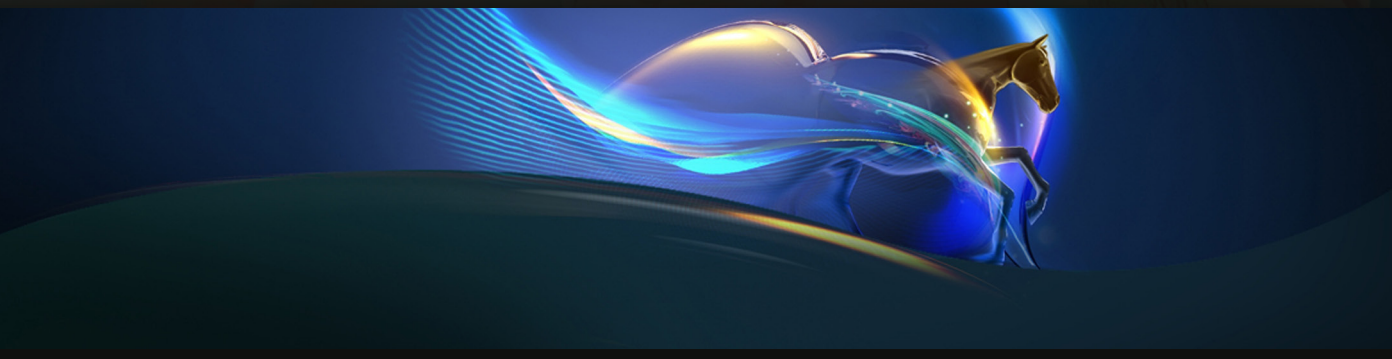


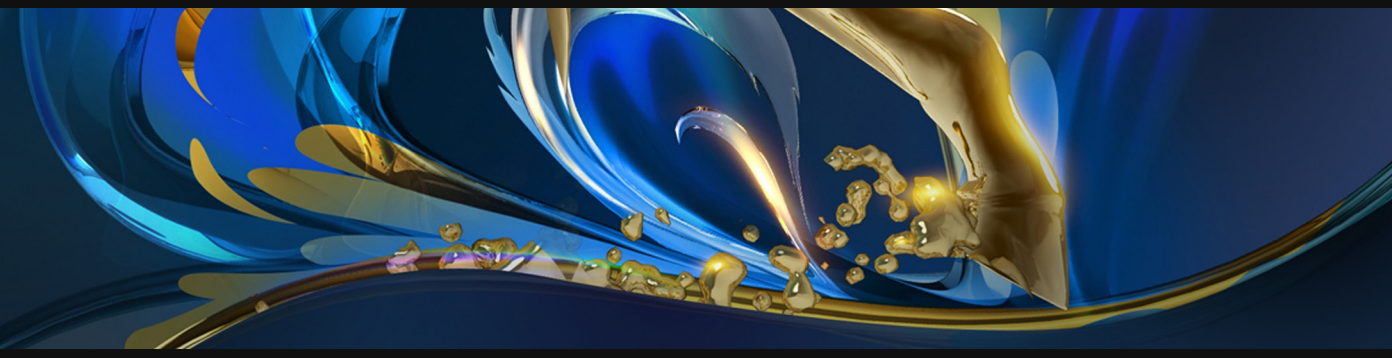
5DS+

# 精彩创意欣赏

# 精彩创意欣赏

5DS+





# 精通 C4D–5DS+影视包装商业案例全面解析

5DS+ 公司　编著

机械工业出版社

本书是来自 5DS+制作一线设计人员的倾力之作，定位于影视媒体包装设计，着力于电视媒体频道品牌识别系统的解决方案。注重概念的同时更加注重后期视频的设计制作体现，力图通过元素之美、运动空间之美、合成的精益求精来诠释 CINEMA 4D（简称 C4D）这款软件的魅力和它在设计上的无与伦比的创作力。本书将精选的商业案例化繁为简，将绚丽的画面进行深入剖析，引领读者一步步体验制作商业项目的精细标准，达到艺术与技术上的提升（本书内所有案例的三维软件完成的部分原本都是使用 MAYA 软件完成，现为方便读者学习 C4D 软件，特将三维部分转成由 C4D 来完成，特此说明！）。

本书适合有志于从事影视媒体包装行业的初级、中级和高级读者，也可作为业界同行以及高等院校商业案例教材使用。

**图书在版编目（CIP）数据**

精通 C4D-5DS+影视包装商业案例全面解析 / 5DS+公司编著．—北京：机械工业出版社，2014.4
ISBN 978-7-111-46576-8

Ⅰ．①精… Ⅱ．①5… Ⅲ．①三维动画软件 Ⅳ．①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2014）第 087682 号

机械工业出版社（北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037）
策划编辑：丁 诚
责任编辑：丁 诚 周 萌
责任印制：乔 宇
北京汇林印务有限公司印刷

2014 年 7 月第 1 版 • 第 1 次印刷
210mm×285mm • 14.5 印张 • 359 千字
0001－3000 册
标准书号：ISBN 978-7-111-46576-8
ISBN978-7-89405-434-0 （光盘）
定价：79.00 元（含 1DVD）

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

电话服务
社 服 务 中 心：（010）88361066
销 售 一 部：（010）68326294
销 售 二 部：（010）88379649
读者购书热线：（010）88379203

网络服务
教 材 网：http://www.cmpedu.com
机工官网：http://www.cmpbook.com
机工官博：http://weibo.com/cmp1952
**封面无防伪标均为盗版**

# 序

在近些年里，越来越多的制作人员爱上了 CINEMA 4D（简称 C4D，文中均采用 C4D），它似乎更懂制作人员的心，让大家可以信手拈来。制作出绚丽的效果不再是遥不可及，只有你想不到，没有它做不到。

5DS$^{+}$公司一直在为多家媒体提供视觉整包方案。其中，大量优秀作品的震撼效果是通过 C4D 来完成的。在影视媒体包装工作中，软件是基础，头脑里的创意才是灵魂。多年来工作在制作一线，每一次服务的客户都有新的需求，创新才是这个行业唯一的生存法则，只有不断地突破自我，才有这些好的作品呈现给大家。5DS$^{+}$公司每年都会精选优秀的商业作品跟读者分享制作经验，这其中有些是以技术为亮点的，也有些是以创意为亮点的，而技术是为创意服务的。很多读者或从业人员都苦恼创意从哪儿找，大家都想找到捷径。的确，创意是每次项目开始时大家都苦恼的，苦恼于太多创意都流于表面形式，而无法给人留下深刻的印象，原因也在于更多地使用技术层面去堆砌画面。其实，创意是无处不在的，要用心去感受生活，所以，阅历的增加是必不可少的功课。让创意内涵体现在画面里，让画面可以不用说明就能被读懂，让大众可以看到画面后感动、回想，这才是好创意。当然好的创意也需要好的技术做支持，只有创意和技术的完美结合才是尽善尽美。每一次的创作过程都是一次洗礼，这个行业是充满刺激与挑战的行业，像个战士一样接受挑战并获得胜利将拥有无比的成就感。

本书内容不是单纯地讲解软件基础，而是将项目中的制作思路和制作技巧分享给读者们，让更多想了解影视媒体包装制作的读者少走弯路，希望看到本书的读者们能快速掌握制作精髓，在众多从业者中脱颖而出。

希望此书可以点燃每位读者的“灵感”，让大家更上一层楼。

编　者

# 前　言

本书凝结了 5DS$^{+}$公司一线创作者的感悟与经验汇总。主要案例来源于 CCTV3 音乐频道的 ID 项目及 CCTV6 电影频道项目的创意及制作方法。本书注重分析解读项目创作的全过程，希望能让读者们从中获益。

本书分析实际商业案例中的全流程制作方法，从创意点出发，分析创意制作方法，再到制作技术点的解密，综合使用多个软件，让读者在学习软件技术点的同时，可以从中了解商业项目制作的全过程及生产标准。

5DS$^{+}$公司会继续努力为读者们带来更多更新的商业项目案例，我们的激情不断，我们的创作永不停止。

参加本书编写的有：王上楠、牛琳琳、纪娇、杨晶、王军丽、丁睿、高智、秦梦梦、杨中琼、贾妮、黄玲玲、徐毅、马宇豪、张小红、张婉、何伟斌、施旌、苏展、谢孝先、曹野、刘刚刚、张立勋、佟瑶、谢晓禹、罗秀秀、梁宏霞、崔法霆、艾本晓、吕前龙、于浩等。

编　者

# 目　　录


序

前言

第 1 章　CCTV3 ID 韵动山河……1

1.1　创意思路……2

1.1.1　频道 ID……2

1.1.2　ID 韵动山河……2

1.2　创意分镜的制作方法……3

1.3　在 C4D 中制作模型、动画、材质、灯光……6

1.3.1　本案例主要应用工具……6

1.3.2　镜头 01 模型、动画、材质、灯光……6

1.3.3　转场 Logo 模型、动画、材质、灯光……23

1.4　在 AE 中完成镜头合成……28

第 2 章　CCTV7 节日 ID 端午节……42

2.1　创意思路……43

2.1.1　频道 ID 分类……43

2.1.2　节日 ID 端午节……43

2.2　创意分镜的制作方法……44

2.3　在 C4D 中制作模型、动画、材质、灯光……46

2.3.1　本案例主要应用工具……46

2.3.2　粽叶模型、动画、材质、灯光……47

2.3.3　香囊模型、动画、材质、灯光……55

2.3.4　落版字模型、动画、材质、灯光……73

2.4　在 AE 中完成镜头 02 合成……82

第 3 章　长影频道钻石映像……103

3.1　创意思路……104

3.2　创意分镜的制作方法……104

3.3　C4D 钻石制作……109

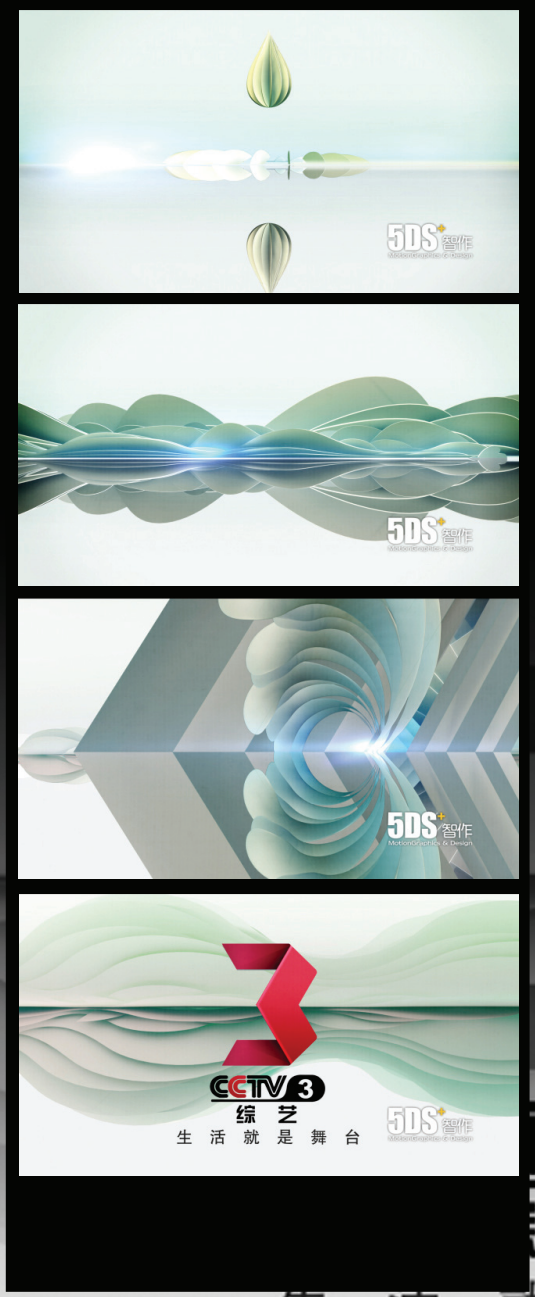
3.3.1　C4D 模型制作方法……109

3.3.2　C4D 钻石场景材质调节……119

3.4　AE 镜头合成……129

第 4 章　BTV 呼号飞翔篇……139
4.1　创意思路……140
4.1.1　BTV 频道 ID 呼号……140
4.1.2　BTV 呼号蝴蝶飞翔篇……140
4.2　创意分镜的制作方法……141
4.3　在 C4D 中制作“蝴蝶”和“花瓣”……143
4.4　在 AE 中完成镜头合成……177
第 5 章　CCTV6 大学生电影节……188
5.1　创意思路……189
5.1.1　CCTV6 北京大学生电影节……189
5.1.2　CCTV6《第二十届北京大学生电影节颁奖典礼大片头》核心创意的回归创意演变……189
5.2　创意分镜的制作方法……191
5.3　制作模型、材质、灯光、动画……194
5.4　在 AE 中进行合成……215

# 第 1 章 CCTV3 ID 韵动山河



**本案例的重点和特点**

- 从分析客户需求入手，掌握创意定位思路，让创意元素表达核心创意点。
- 创意的绘制方法。
- 案例中主要讲解 C4D 中的克隆工具的使用方法。
- 灵活掌握软件的使用技巧。

**制作内容**

- 使用 Photoshop 绘制创意图折纸 Logo。
- 群山的制作方法。
- 合成的思路。

## 1.1 创意思路

### 1.1.1 频道 ID

ID 是英文单词 identification 的缩写，译为“身份证、标识、识别”等。

目的：提醒观众正在收看的是什么频道。

意义和功效：建立和维持频道的品牌识别、身份表明。建立频道和观众之间的沟通，直接表达频道的风格理念，并且向观众传递该频道的个性、内容、风格等信息。

### 1.1.2 ID 韵动山河

2013 年 6 月 1 日起 CCTV3 综艺频道全新改版，本次改版的核心理念就是：生活就是舞台。

舞台具有多维度，是艺术文化的表达，是故事情节的演绎，是节奏与韵律，有起承转合，有高低起伏。

生活与综艺之间相互映射，在生活中发现艺术，从艺术中映照生活。如图 1-1-01 所示。

图 1-1-01

在生活中寻找元素，山脉河流，层峦起伏如同跳跃的节奏，以祖国的山川来展示生活中的艺术美。如图 1-1-02 所示。

图　1-1-02

以山川为创意元素，用三维软件制作出波澜起伏的动感，加以水墨效果的处理，一幅韵动山河便呈现出来。如图 1-1-03 所示。

图　1-1-03

## 5DS+智作 1.2　创意分镜的制作方法

01 Adobe Photoshop 中单击“文件”→“新建”命令（快捷键〈Ctrl+N〉），名称为“韵动山河”，设置宽度：2000 像素，高度：576 像素，分辨率：72 像素 / 英寸，像素长宽比：方形像素。“创建新图层”颜色为淡绿色，为其添加“图层蒙版”制作渐变背景，如图 1-2-01 所示。

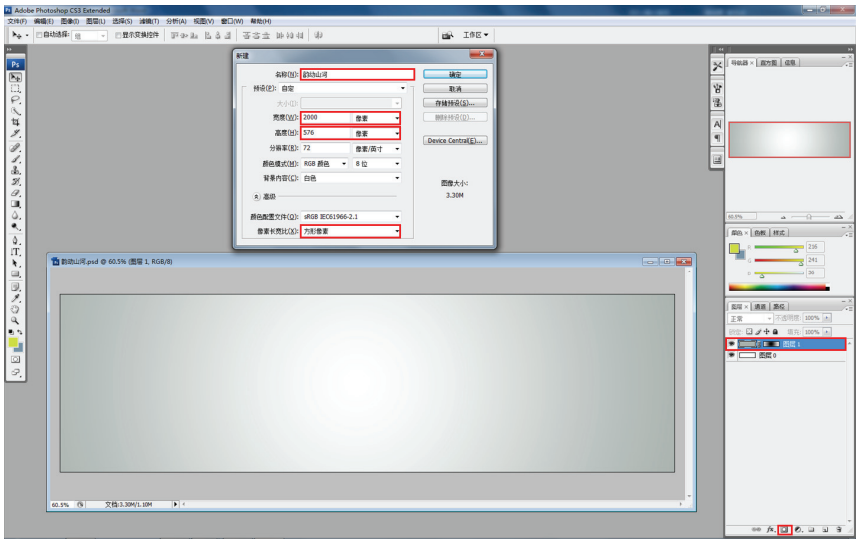


图　1-2-01

02 打开在 C4D 中渲染的山脉图片，按快捷键〈Ctrl+T〉移动位置调整大小，如图 1-2-02 所示。

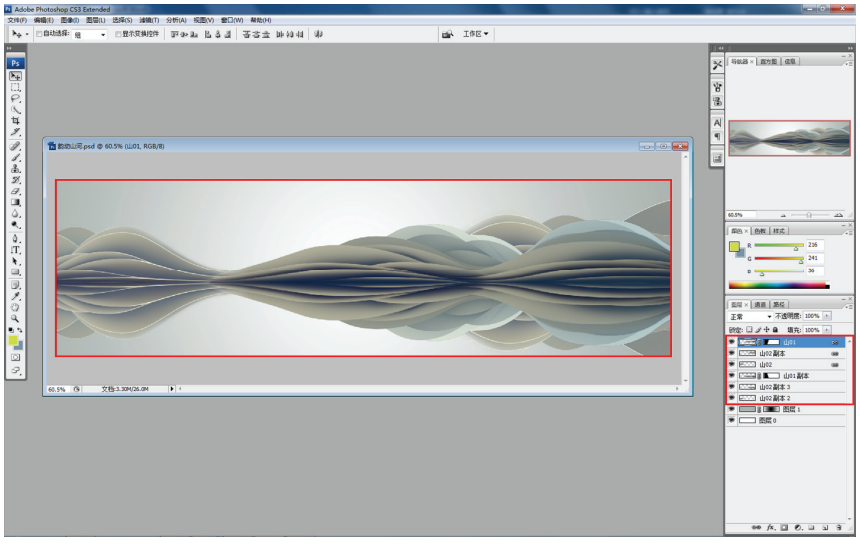


图 1-2-02

03 打开一张宣纸背景，按快捷键〈Ctrl+T〉，单击鼠标右键水平翻转，做一张无缝连接的大图。设置图层混合模式为“柔光”，不透明度为 80%，并添加水墨效果，如图 1-2-03 所示。

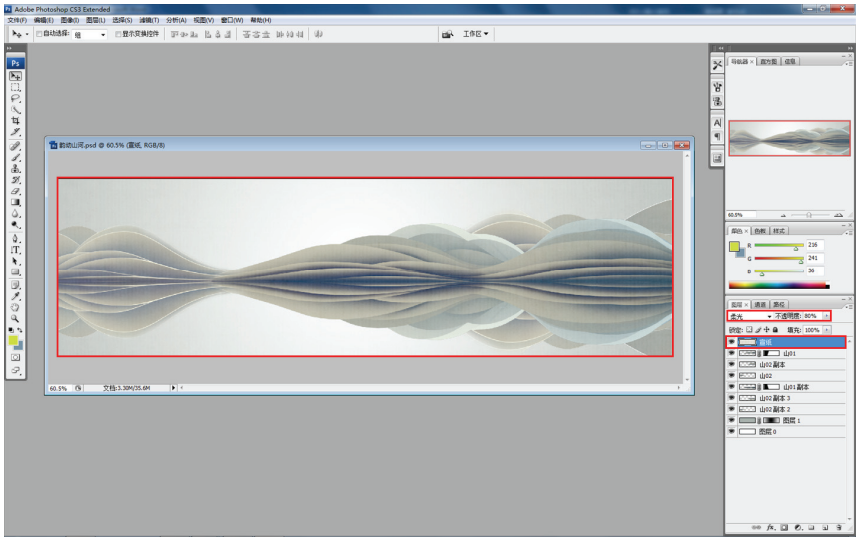


图 1-2-03

04 添加“调整图层”，添加“色彩平衡”调整“阴影”RGB 色阶-25、15、15，“中间调” RGB 色阶为 0、10、0，整体偏绿一些，如图 1-2-04 所示。

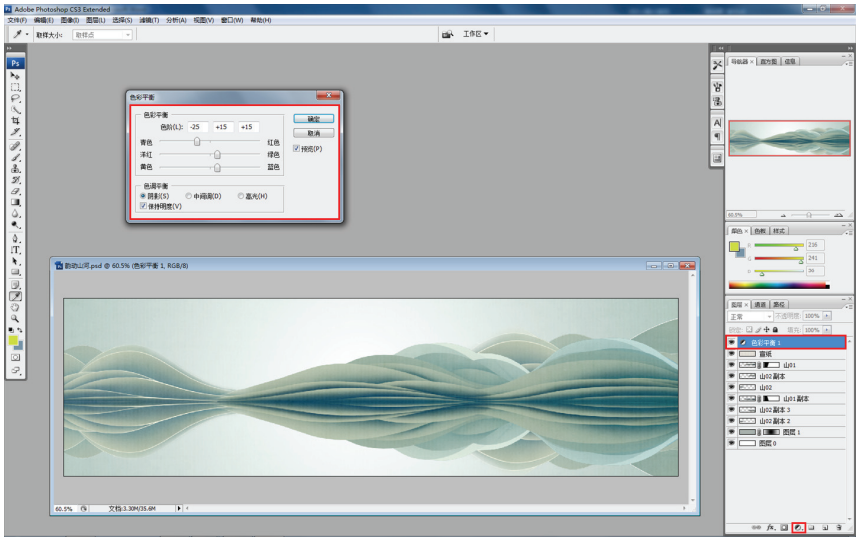


图 1-2-04

05 添加“调整图层”，添加“曲线”使颜色变暗，添加“图层蒙版”去掉中间部分影响，使其中间亮度提升，如图 1-2-05 所示。

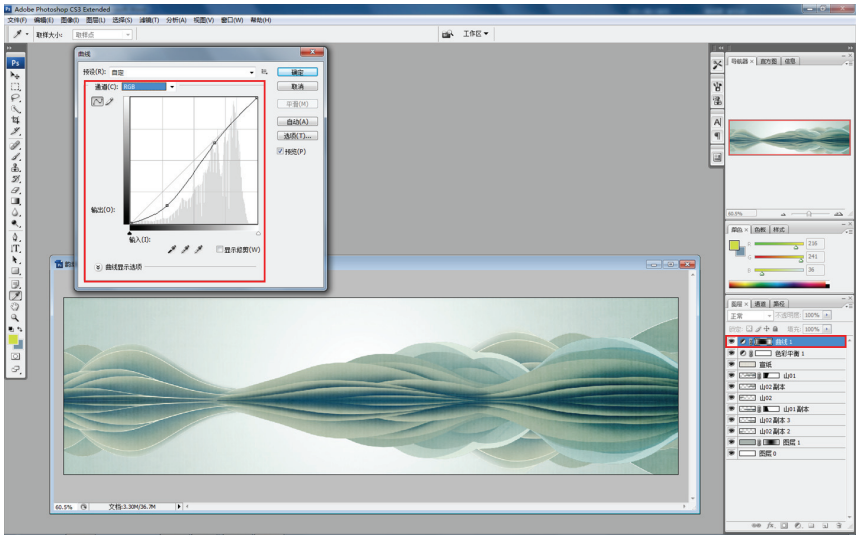


图　1-2-05

06 制作折纸效果 Logo，可以按快捷键〈Ctrl+R〉调出标尺，利用辅助线制作 Logo。注意层次感觉的叠加，底层在与上一层接近处暗一些，利用渐变表现层次感，如图 1-2-06 所示。

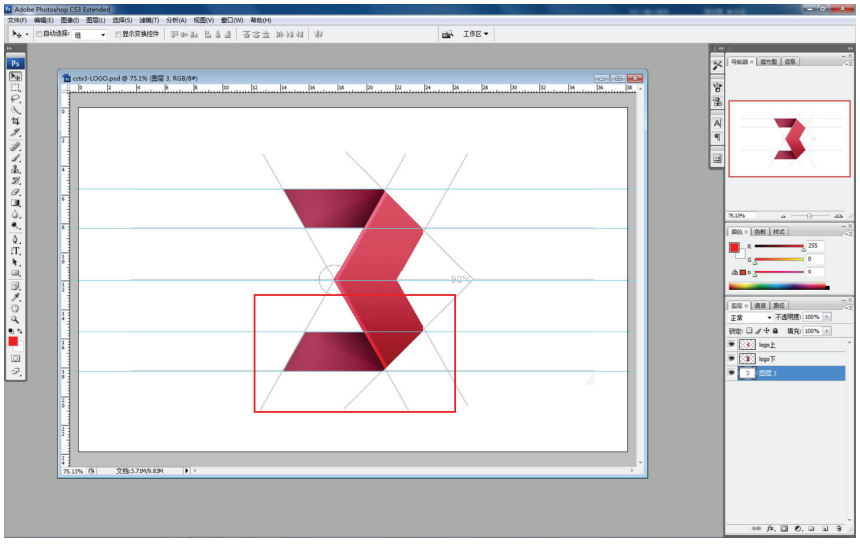


图　1-2-06

07 把 Logo 导入进来，摆放位置，添加黑色图层，为其添加“图层蒙版”制作渐变压边角，不透明度为 30%，如图 1-2-07 所示。

图　1-2-07

# 1.3 在 C4D 中制作模型、动画、材质、灯光

## 1.3.1 本案例主要应用工具

01 “克隆”具有生成器特性，因此至少需要一个物体作为克隆的子物体才能实现克隆。

02 “公式”效果器利用数学公式对物体产生效果和影响。默认情况下公式效果器使用的公式为正弦波形公式，用户也可以根据需要自行编写公式。

03 “随机”效果器对克隆物体的位置、大小、旋转以及颜色和权重值增强，可以产生随机化的影响。

## 1.3.2 镜头 01 模型、动画、材质、灯光

01 打开 Adobe Illustrator，按快捷键〈Ctrl+N〉“新建文档”，在名称处写名字，不用考虑画面大小，因为我们只是需要“路径”。选择钢笔工具制作出需要的图案，如图 1-3-01 所示。

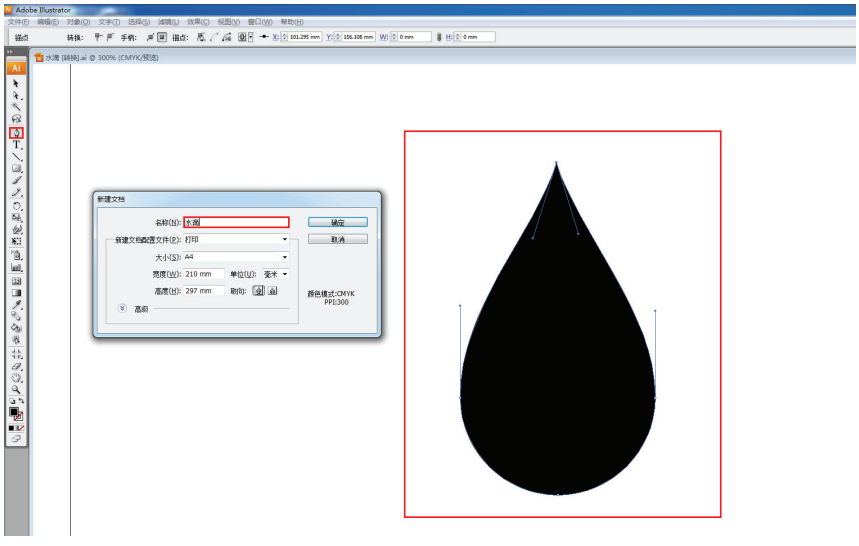


图 1-3-01

02 制作完你所需要的图案后，我们进行“保存”。在保存时注意：选择版本为 Illustrator8，这个版本的文件在我们导入三维软件时最稳定，如图 1-3-02 所示。

注：AI 文件保存在工程文件夹内，可作为练习参考。

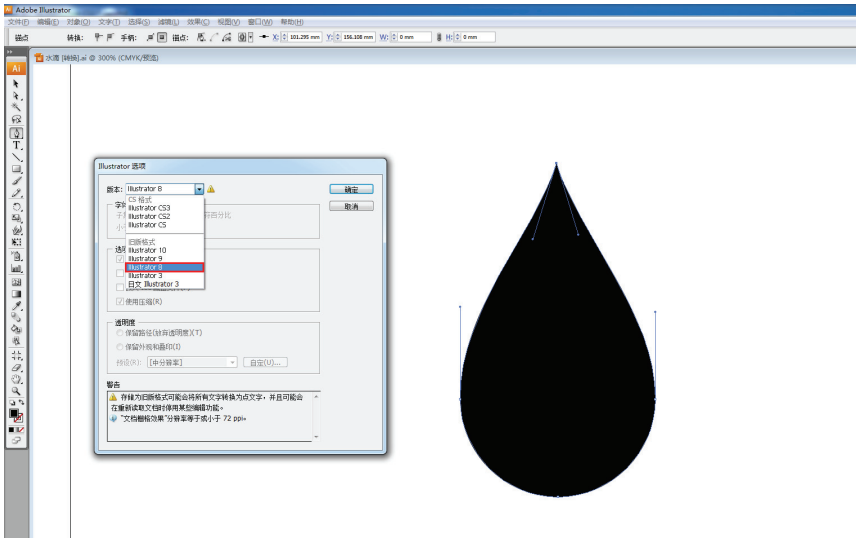


图 1-3-02

03 打开 C4D，单击“设置工程”，在界面右下角的属性面板，工程下帧率：25。因为我国的视频制式为 PAL 制，所以我们需要修改为 25，如图 1–3–03 所示。

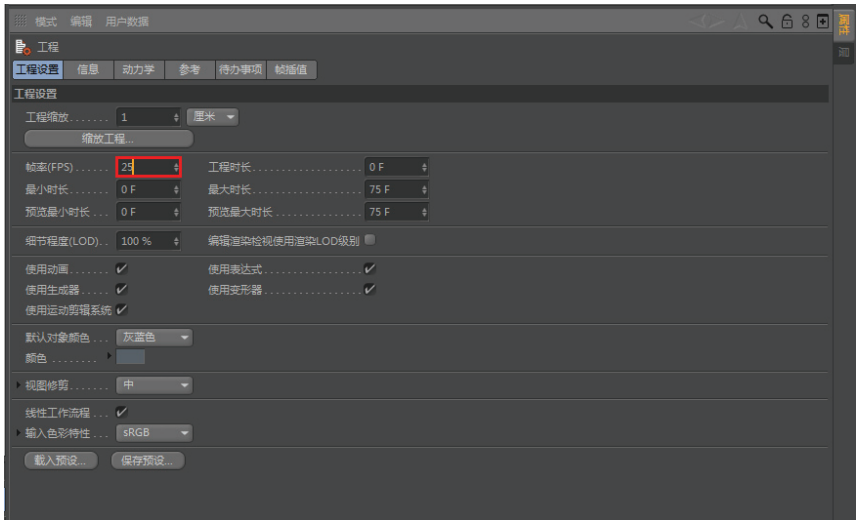



图　1–3–03

04 单击“文件”→“合并”命令，将我们在 Illustrator 中制作的“水滴”路径导入到 C4D 中，如图 1–3–04 所示。

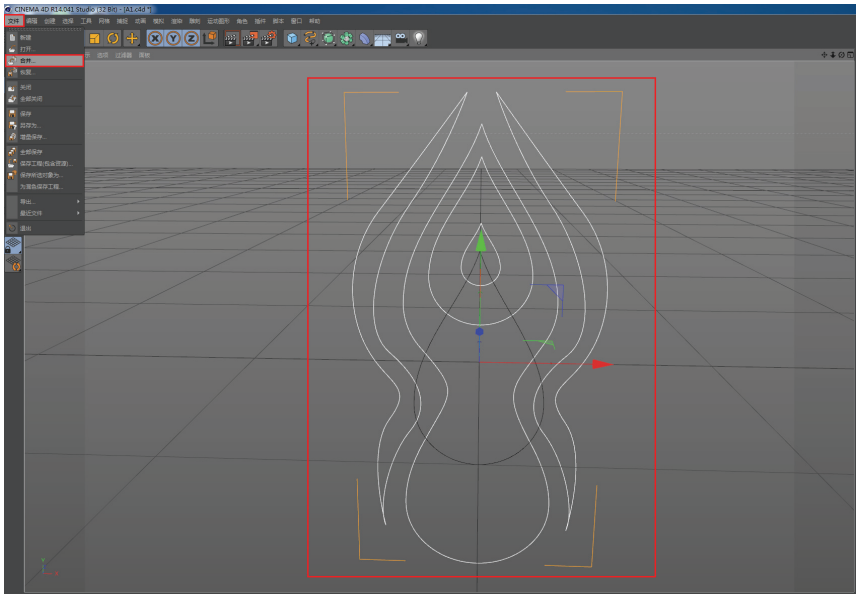


图　1–3–04

05 在工具栏中选择“样条布尔”，使其出现一种新的样条模式，如图 1–3–05 所示。

图　1–3–05

06 在对象面板中选择两条样条曲线拖拽到“样条布尔”命令下，在属性面板下选择“对象”，模式为“AB 交集”，如图 1–3–06 所示。

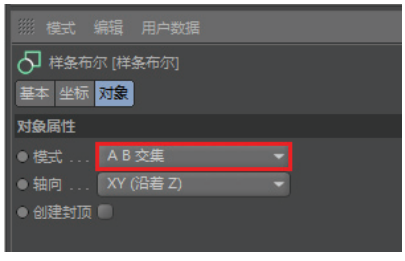



图　1–3–06

07 选择其中一个比较复杂的样条做位移与缩放动画，在不同的时间位置出现不同的形态。（参数如下：0 帧时位移 x 轴为：571，y 轴：-475，缩放 x 轴：0.42，y 轴：0.56；25 帧时位移 x 轴为：5.76，y 轴：472，缩放 x 轴：1，y 轴：1；55 帧时位移 x 轴为：790，y 轴：472，缩放 x 轴：1，y 轴：1）参数仅做参考，运动路径如图 1-3-07 所示。

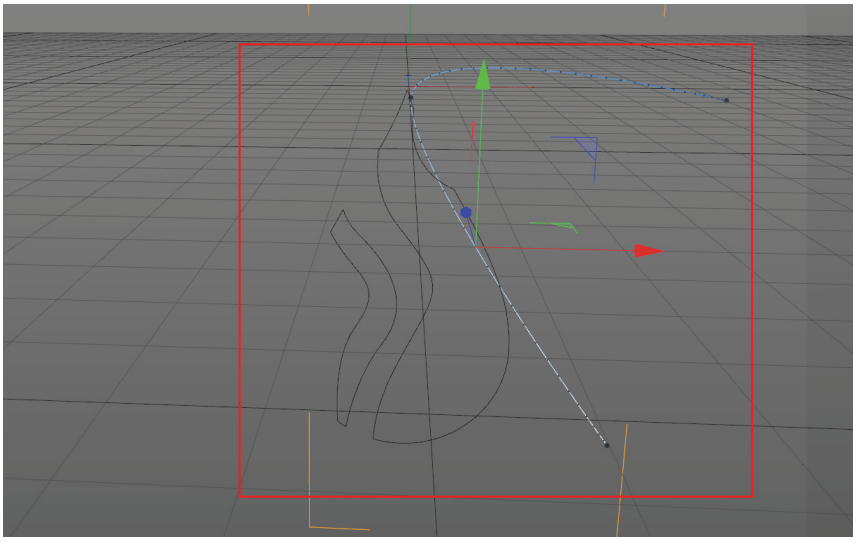


图 1-3-07

08 在工具栏中选择“挤压”命令，使我们制作好的样条成为有一定厚度的几何形体，如图 1-3-08 所示。

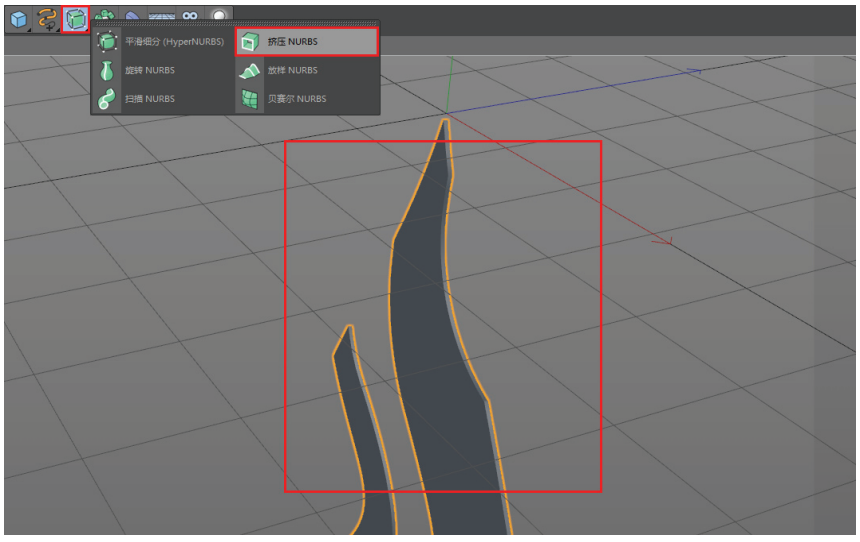



图 1-3-08

09 在对象面板中选择“样条布尔”拖拽到“挤压”命令下，在属性面板下选择“对象”，调整移动 Y 轴为 4cm，控制模型厚底，如图 1-3-09 所示。

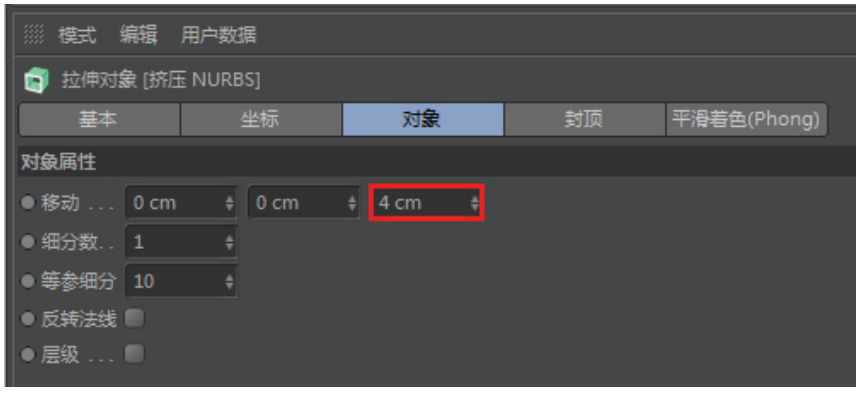



图 1-3-09

10 单击“运动图形”→“克隆”命令，选择“挤压”拖拽到“克隆”命令下，使其生成多个物体，增加模型的细节，如图 1-3-10 所示。

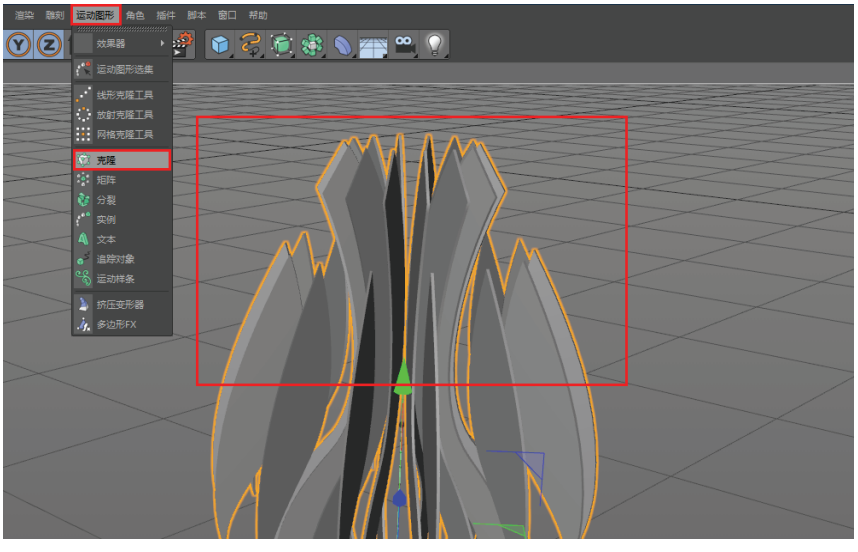


图　1-3-10

11 在属性面板下选择“对象”；在模式处选择“放射”，数量：14，半径：0。如图 1-3-11 所示。并为克隆制作一段位移与旋转动画（参数如下：0 帧时位移 y 轴 1219，旋转 x 轴 45°；42 帧时位移 y 轴 −500，旋转 x 轴 0°），参数仅做参考所示。

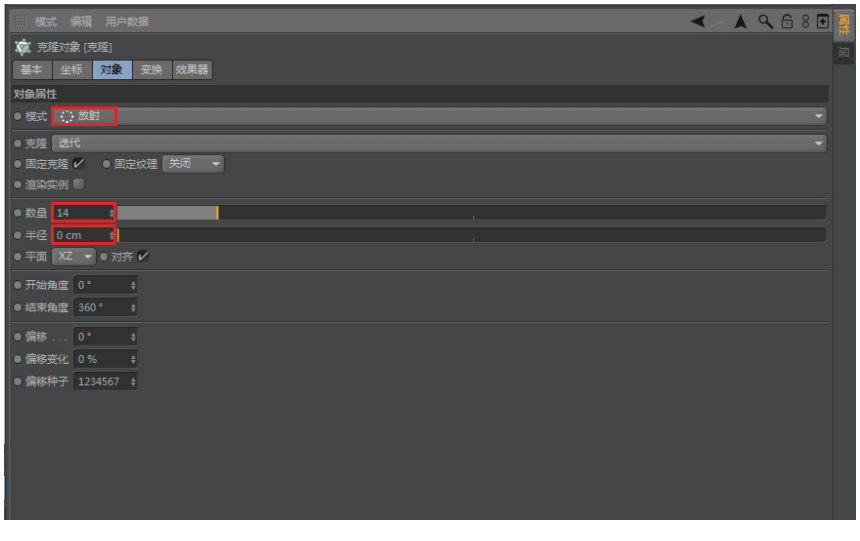


图　1-3-11

12 也可以用 C4D 中样条来制作路径，在工具栏中选择“贝塞尔”曲线，画出我们所需要的样条曲线，如图 1-3-12 所示。

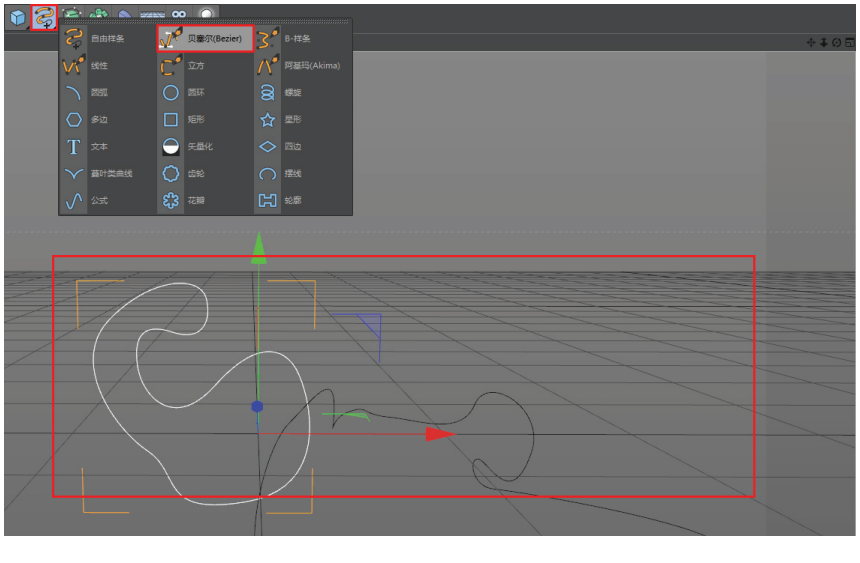


图　1-3-12

13 在工具栏中选择“样条布尔”，在对象面板中选择两条样条曲线拖拽到“样条布尔”命令下，在属性面板下选择“对象”，模式为“AB 交集”。选择其中一个波浪样条做位移与旋转动画，在不同的时间位置出现不同的形态（参数如下：0 帧时位移 y 轴：−1715；20 帧时位移 y 轴：−1476，旋转 z 轴：−88°；45 帧时位移 y 轴：0，旋转 z 轴：163°；65 帧时位移 y 轴：−1446；75 帧时位移 y 轴：−1649），参数仅做参考。如图 1-3-13 所示。

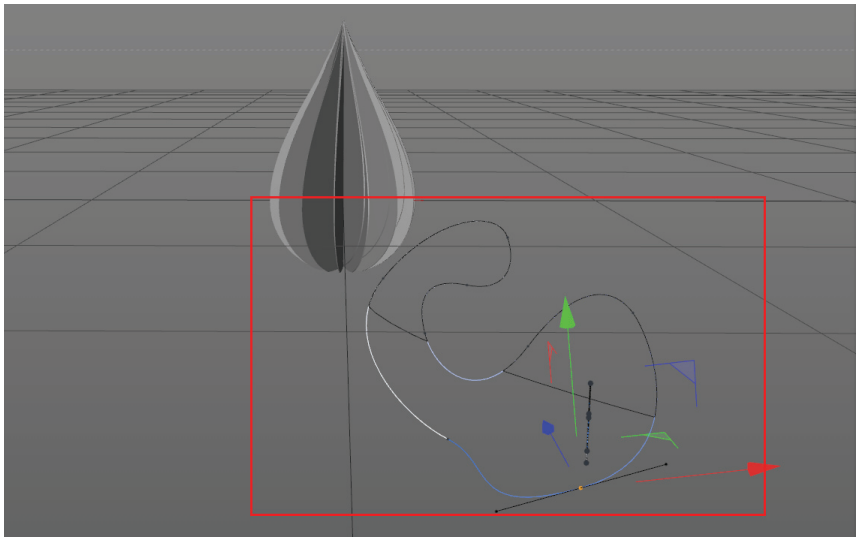


图 1-3-13

14 在工具栏中选择“挤压”命令，在对象面板中选择“样条布尔”拖拽到“挤压”命令下，在属性面板下选择“对象”调整移动 Y 轴为 3cm，控制模型厚底，如图 1-3-14 所示。

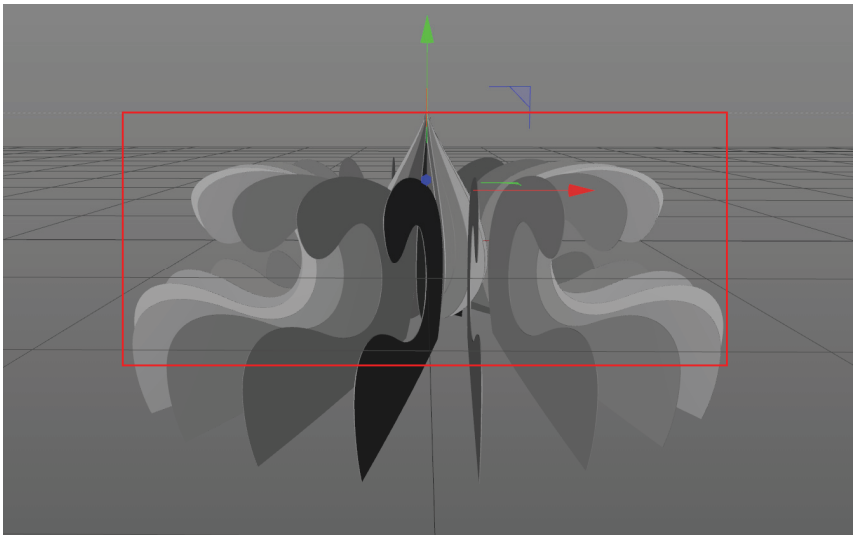


图 1-3-14

15 单击“运动图形”→“克隆”命令，选择“挤压”拖拽到“克隆”命令下，使其生成多个物体，增加模型的细节。在属性面板下选择“对象”，在模式处选择“放射”，数量：20，半径：177，如图 1-3-15 所示。

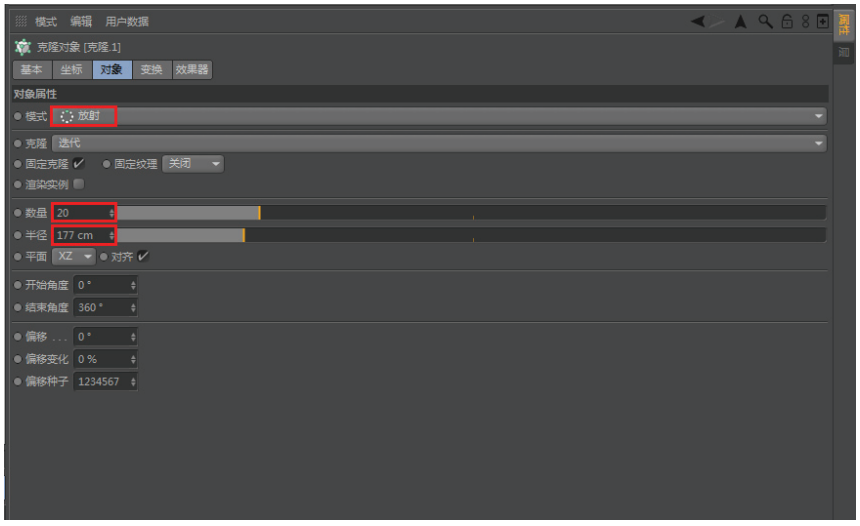



图 1-3-15

16 单击“运动图形”→“效果器”→“公式”命令，利用数学公式对物体产生效果和影响，如图 1-3-16 所示。

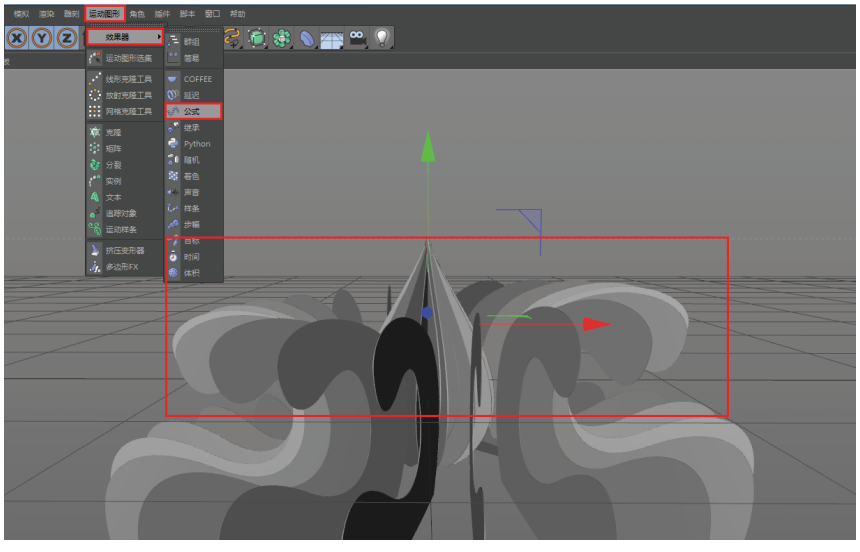


图　1-3-16

17 在对象面板中将“公式”拖拽到“克隆”的属性面板中的“效果器”里，选择“公式”，在属性面板下选择“参数”，调整位置 x 轴：0cm，y 轴：50cm，z 轴：50cm；关闭缩放属性，如图 1-3-17 所示。

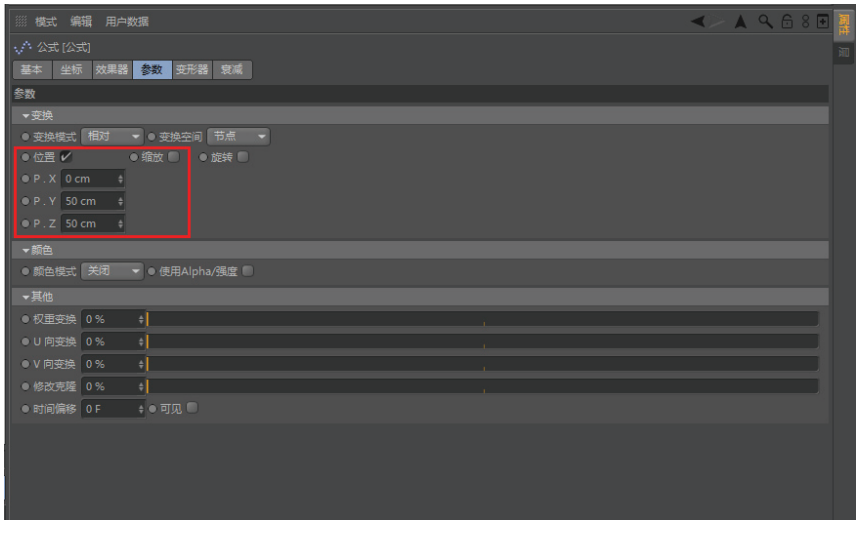


图　1-3-17

18 单击“文件”→“合并”命令，将我们在 Illustrator 中制作的“浪花”路径导入到 C4D 中，并为其做缩放动画，制作展开来效果（参数如下：40 帧时缩放 y 轴：0；80 帧时缩放 y 轴：1），参数仅做参考，如图 1-3-18 所示。

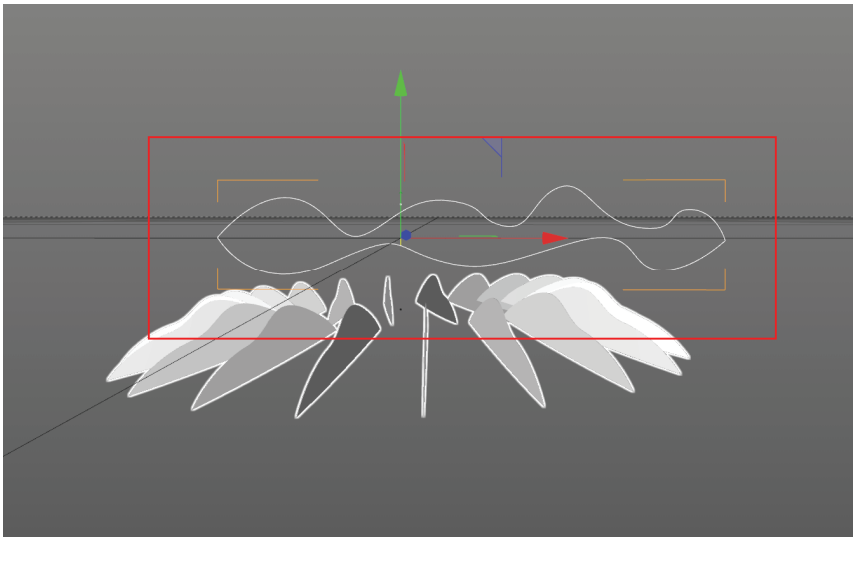


图　1-3-18

19 在工具栏中选择“挤压”命令，在对象面板中选择“样条布尔”拖拽到“挤压”命令下，在属性面板下选择“对象”，调整移动 Y 轴为 3cm，控制模型厚底，如图 1-3-19 所示。

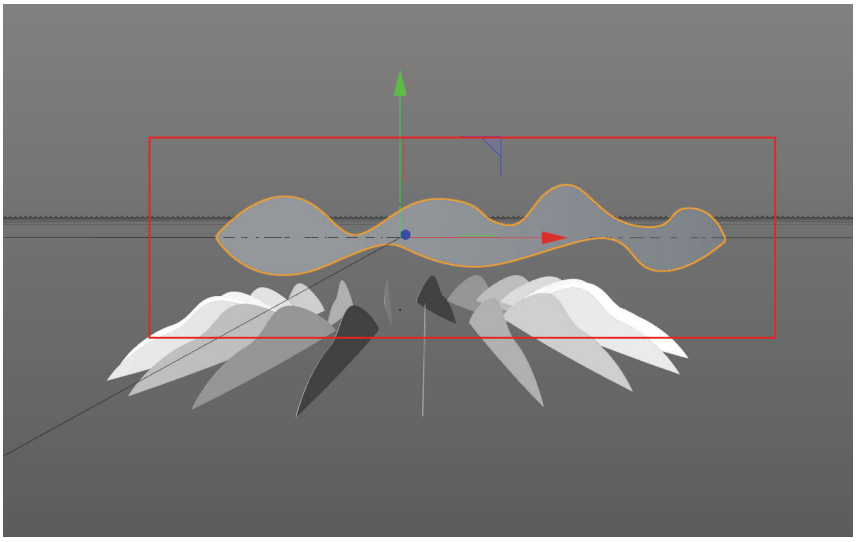


图 1-3-19

20 单击“运动图形”→“克隆”命令，选择“挤压”拖拽到“克隆”命令下，使其生成多个物体，增加模型的细节。在属性面板下选择“对象”，在模式处选择“放射”，数量：35，半径：0，开始角度：-221°，如图 1-3-20 所示。

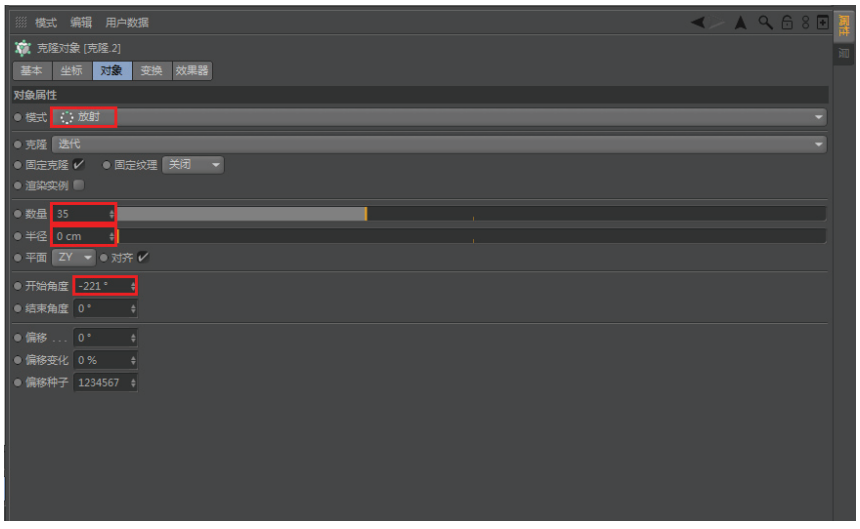



图 1-3-20

21 选择“克隆”，在属性面板下选择“坐标”，制作旋转动画，效果为从地平面慢慢展开动画（参数如下：0 帧时旋转 y 轴：-90；150 帧时旋转 y 轴：90），参数仅做参考，如图 1-3-21 所示。

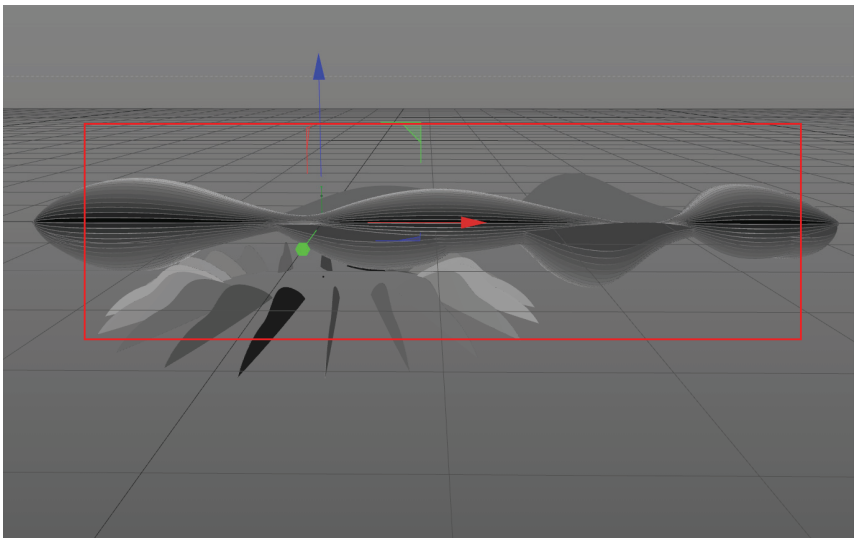


图 1-3-21

22 单击“运动图形”→“效果器”→“随机”命令，可以对克隆物体产生随机化的影响，如图 1-3-22 所示。

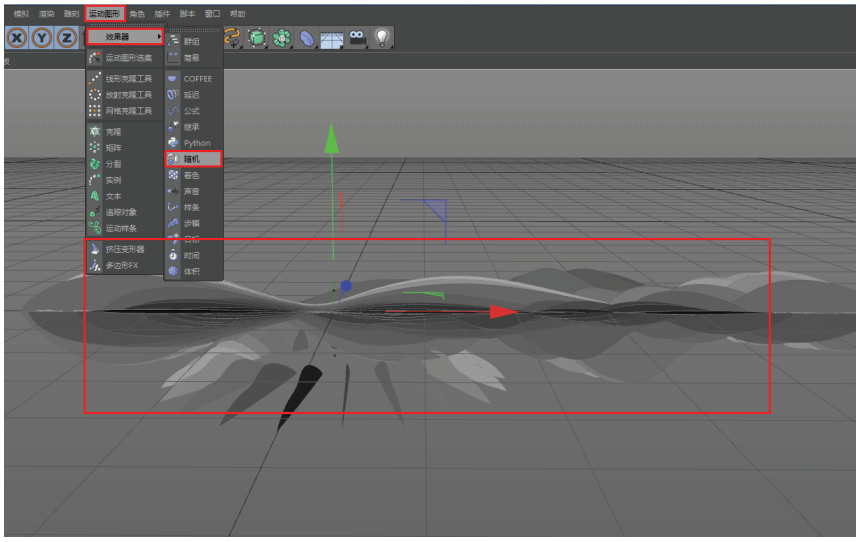


图　1-3-22

23 在对象面板中将“随机”拖拽到“克隆”的属性面板中的“效果器”里，选择“随机”在属性面板下选择“参数”调整关闭位置属性；打开缩放，打开等比缩放，调节缩放：0.37；时间偏移：20F。控制随机缩放范围，增加动画细节，如图 1-3-23 所示。

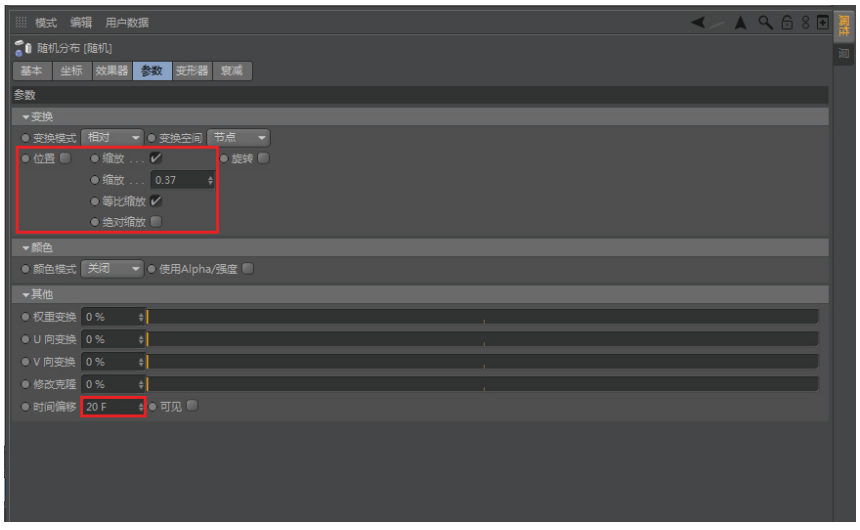


图　1-3-23

24 单击“运动图形”→“效果器”→“公式”命令，利用数学公式对物体产生效果和影响。在对象面板中将“公式”拖拽到“克隆”的属性面板中的“效果器”里，选择“公式”在属性面板下选择“参数”调整位置 x 轴：20cm，y 轴：20cm，z 轴：20cm；调节缩放属性，打开等比缩放，为缩放做关键帧动画（参数：50 帧时缩放：0.5；125 帧时缩放：1），参数仅做参考，如图 1-3-24 所示。

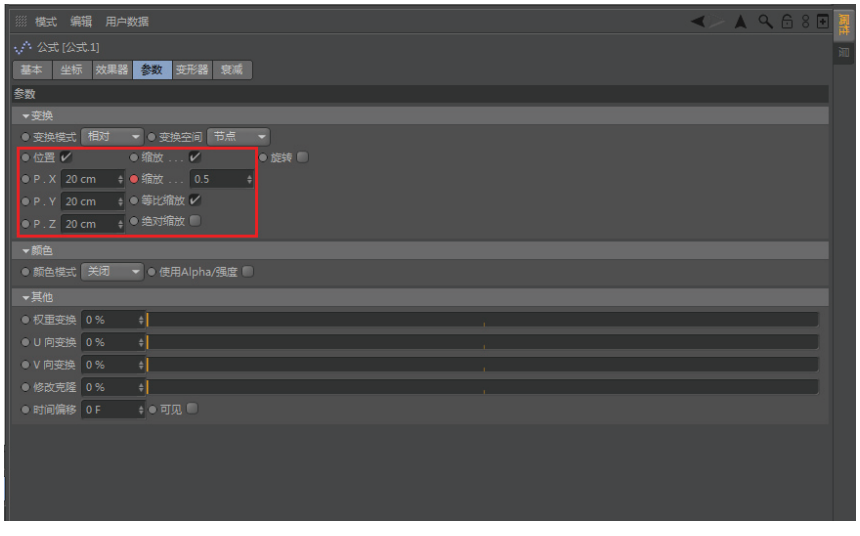


图　1-3-24

25 在属性面板下选择“效果器”，调整强度：150。增加效果器影响力的强度，如图 1-3-25 所示。

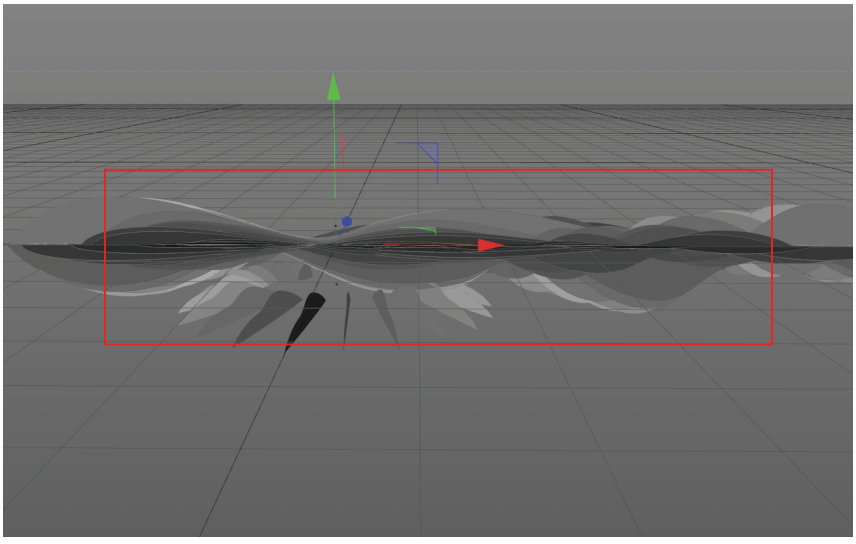


图 1-3-25

26 在对象面板中选择做好的山脉模型，按住〈Ctrl〉键拖拽出两个山脉模型组，调整大小改变一下模型形态摆放好前后左右位置，模拟大的山川场景，如图 1-3-26 所示。

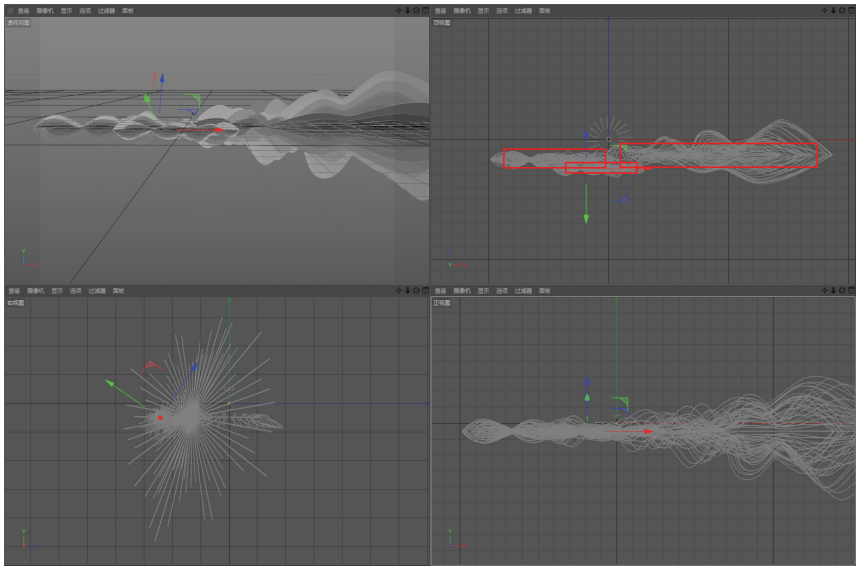


图 1-3-26

27 在 C4D 中制作一个水花形状的“样条”曲线，添加“挤压”命令，使样条曲线变成模型调整厚度，添加“克隆”命令使其生成多个物体，增加模型的细节。在属性面板下选择“对象”，在模式处选择“放射”，数量：5，半径：50，结束角度：64° 。如图 1-3-27 所示。选择“克隆”制作位移旋转动画（参数如下：81 帧时位移 y 轴：−702，旋转 z 轴：−66° ；106 帧时位移 y 轴：−366；126 帧时位移 y 轴：−898，旋转 z 轴：−196° ），参数仅做参考。

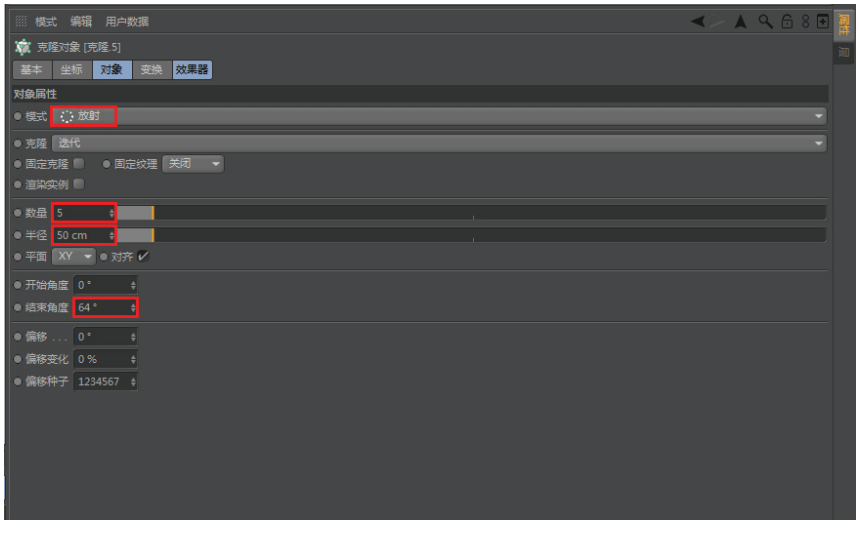



图 1-3-27

28 单击“运动图形”→“效果器”→“步幅”命令，为“克隆”物体添加一种递进式的变化，如图 1-3-28 所示。

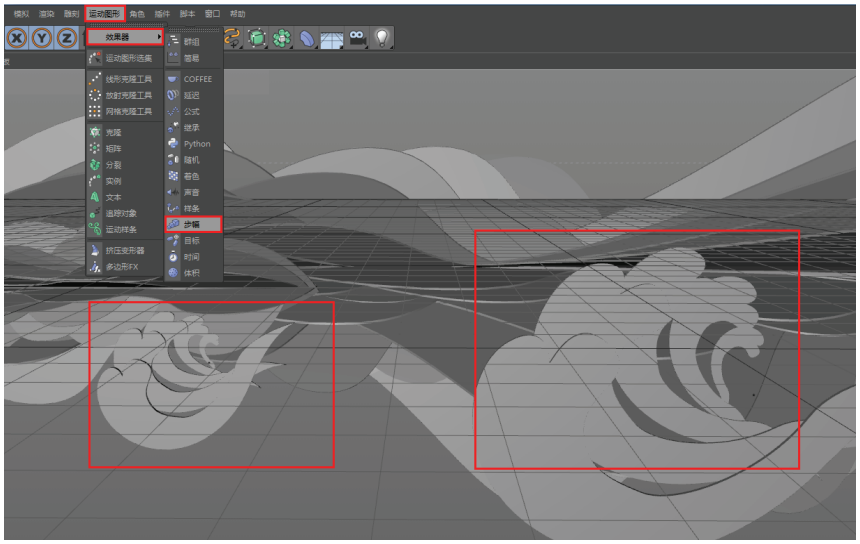


图　1-3-28

29 在对象面板中将“步幅”拖拽到“克隆”的属性面板中的“效果器”里，选择“步幅”，在属性面板下选择“参数”，调整位置 x 轴：0cm，y 轴：0cm，z 轴：800cm；打开等比缩放，调节缩放：-0.8；旋转 x 轴：0°，y 轴：0°，z 轴：59°，如图 1-3-29 所示。

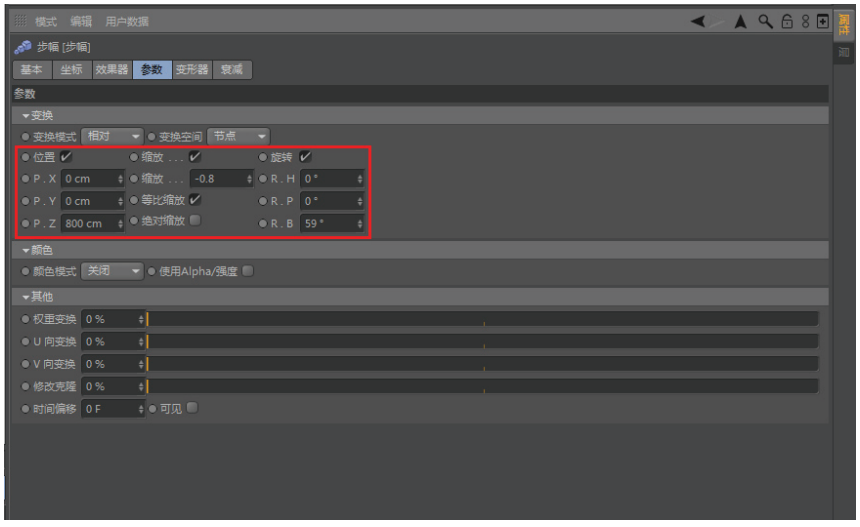


图　1-3-29

30 单击“运动图形”→“效果器”→“公式”命令，利用数学公式对物体产生效果和影响。在对象面板中将“公式”拖拽到“克隆”的属性面板中的“效果器”里，选择“公式”，在属性面板下选择“参数”，调整位置，x 轴：10cm，y 轴：0cm，z 轴：0cm；打开等比缩放，调节缩放：0.3；旋转 x 轴：3°，y 轴：3°，z 轴：10°，如图 1-3-30 所示。

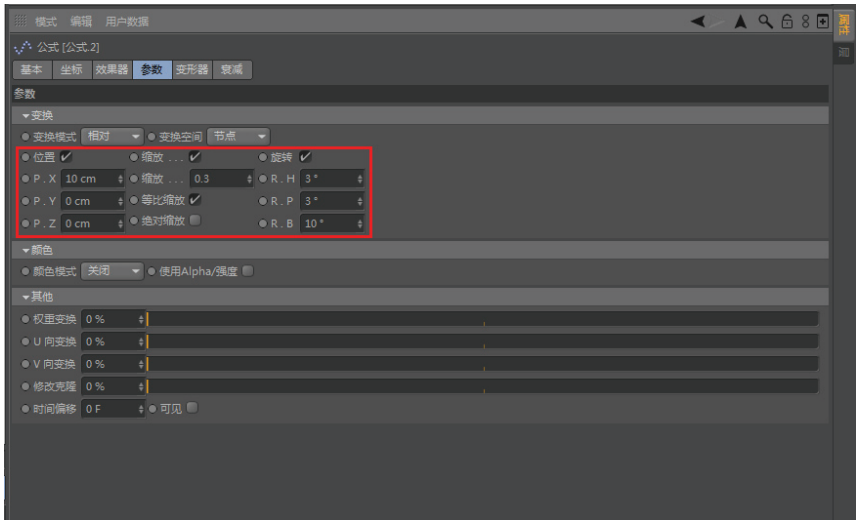


图　1-3-30

31 在对象面板中选择做好的水花模型，按住〈Ctrl〉键拖拽出一个水花模型组，调整大小摆放好前后左右位置，模拟空间感，如图 1-3-31 所示。

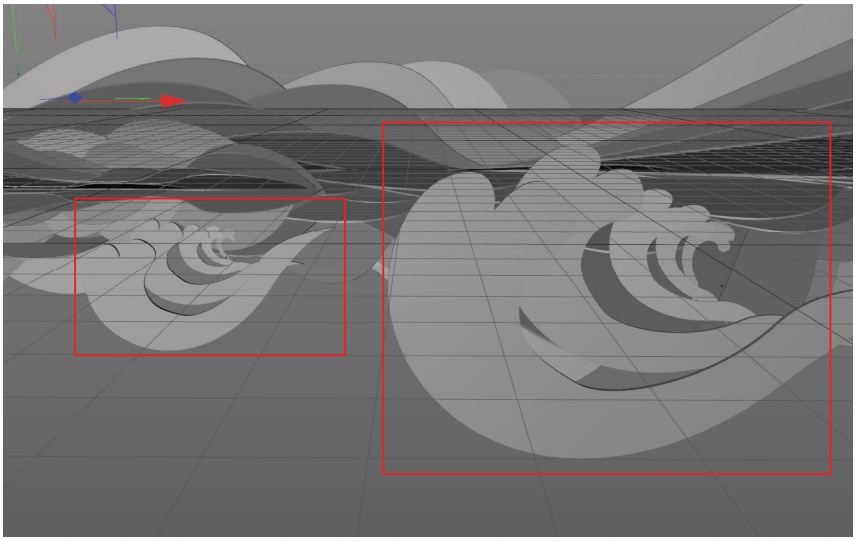


图 1-3-31

32 在工具栏中选择“灯光”命令，做主光源。调整颜色淡黄色偏暖些，颜色 R：255，G：247，B：210，打开投影：阴影贴图（软阴影），如图 1-3-32 所示。

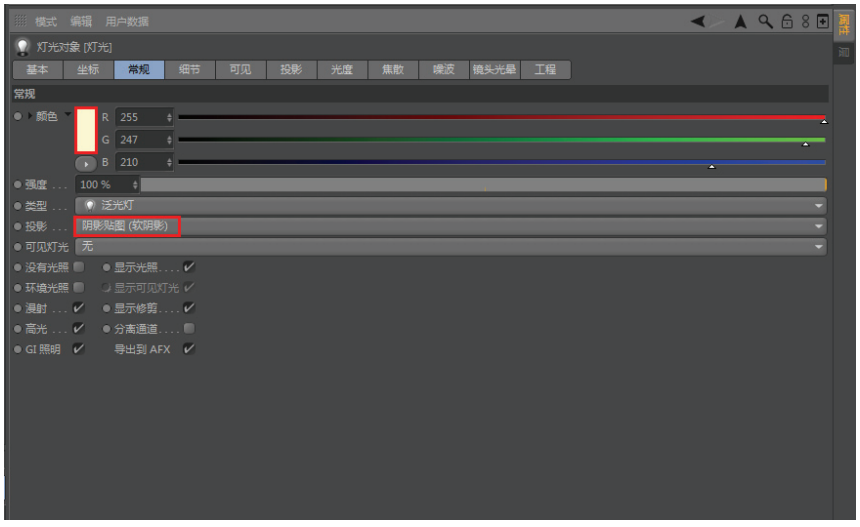



图 1-3-32

33 选择“灯光”，调整光源位置，在场景主体物左前方偏上（参数如下：坐标 x 轴：−538，y 轴：2752，z 轴：−2616），参数仅做参考，如图 1-3-33 所示。

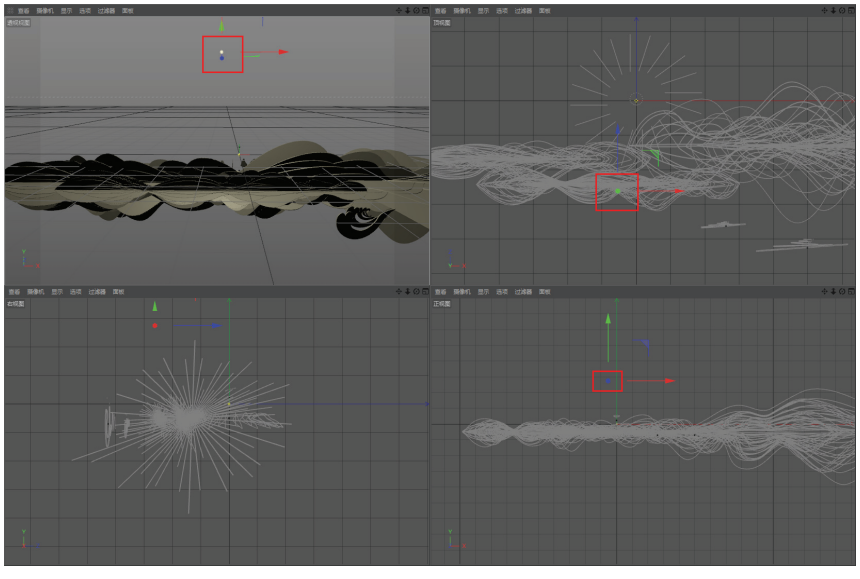


图 1-3-33

34 在工具栏中选择“灯光”命令，做背光源。调整颜色蓝色偏冷些，颜色 R：69，G：125，B：145，如图 1–3–34 所示。

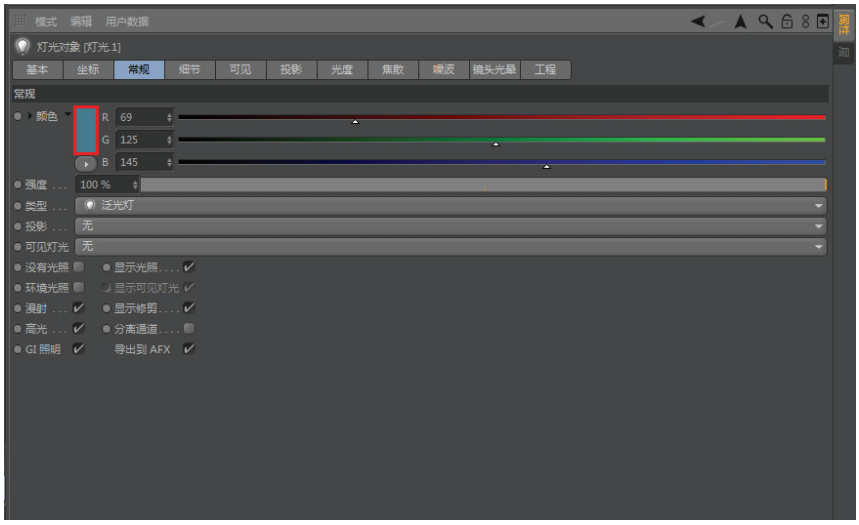



图　1–3–34

35 选择“灯光”，调整光源位置，在场景主体物右后方偏下（参数如下：坐标 x 轴：1608，y 轴：−155，z 轴：474），参数仅做参考，如图 1–3–35 所示。

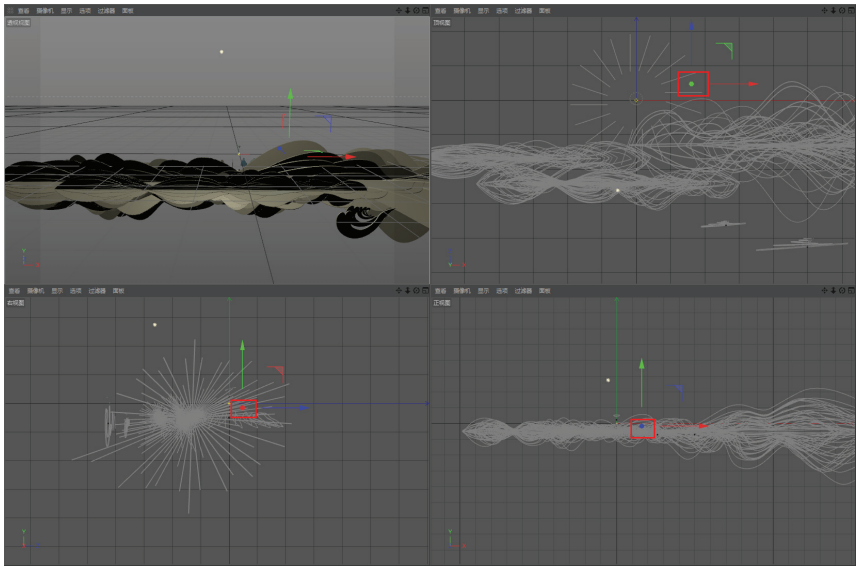


图　1–3–35

36 因场景较大，主光源亮度不够，可在对象面板中选择主光源，按住〈Ctrl〉键拖拽出一盏灯做补光，在场景主体物右前方偏上（参数如下：坐标 x 轴：15931，y 轴：2752，z 轴：−3402），参数仅做参考，如图 1–3–36 所示。

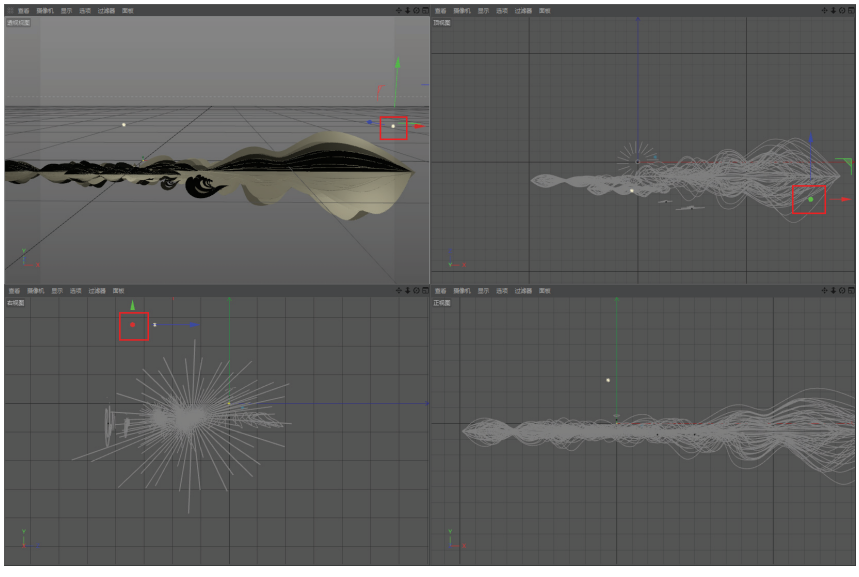


图　1–3–36

37 在工具栏中选择“地面”“天空”命令，为场景添加环境，如图 1-3-37 所示。

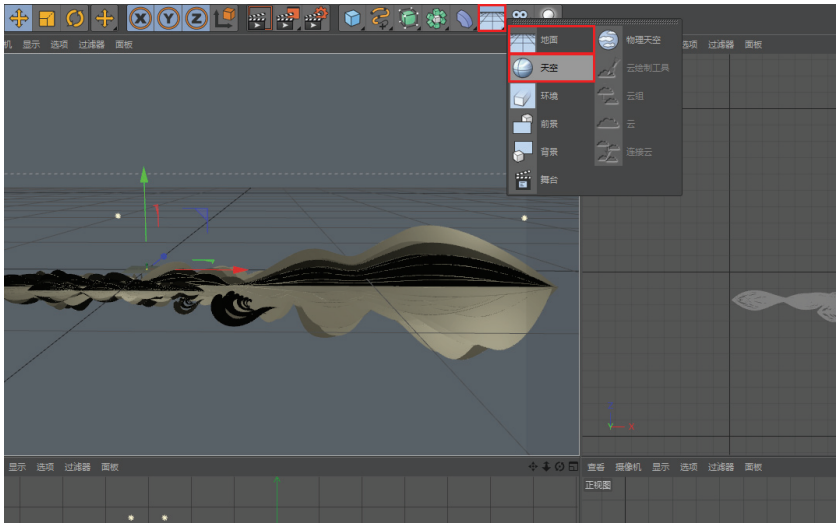



图 1-3-37

38 在材质窗口空白处，双击鼠标左键创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中的“地面”上，作为地面上材质，设为默认材质即可，如图 1-3-38 所示。

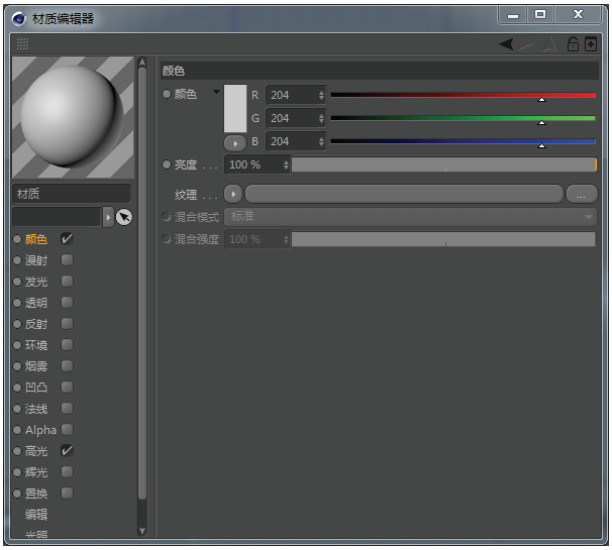



图 1-3-38

39 在材质窗口空白处，双击鼠标左键创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中“天空”上，为天空上材质。双击材质球，开启“发光”，在纹理处添加贴图（注：光盘文件中可以找到贴图），如图 1-3-39 所示。

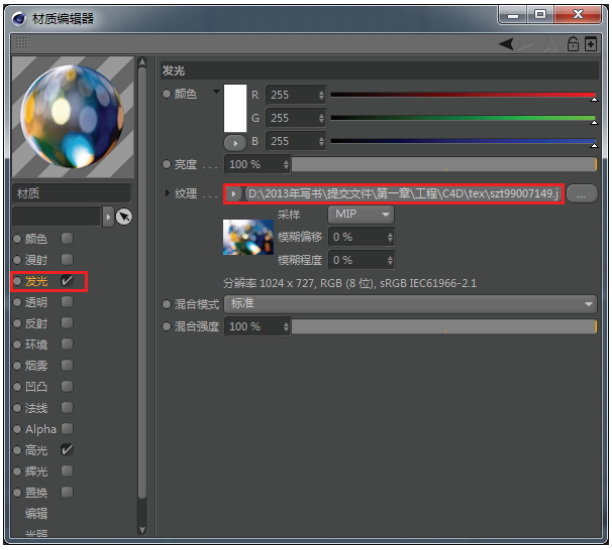



图 1-3-39

40 在材质窗口空白处，双击鼠标左键创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中模型上，为模型上材质。双击材质球，提亮颜色 R：233，G：233，B：233，如图 1–3–40 所示。

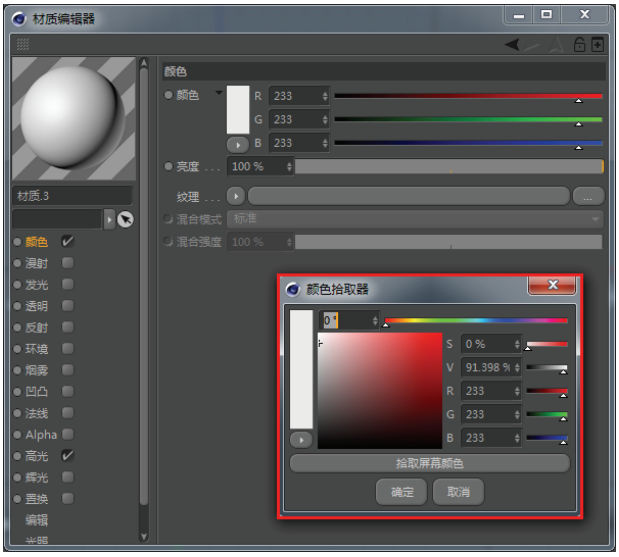



图　1–3–40

41 在对象面板中选择“天空”，右击“C4D 标签”→“合成”，添加合成标签设置合成信息，如图 1–3–41 所示。

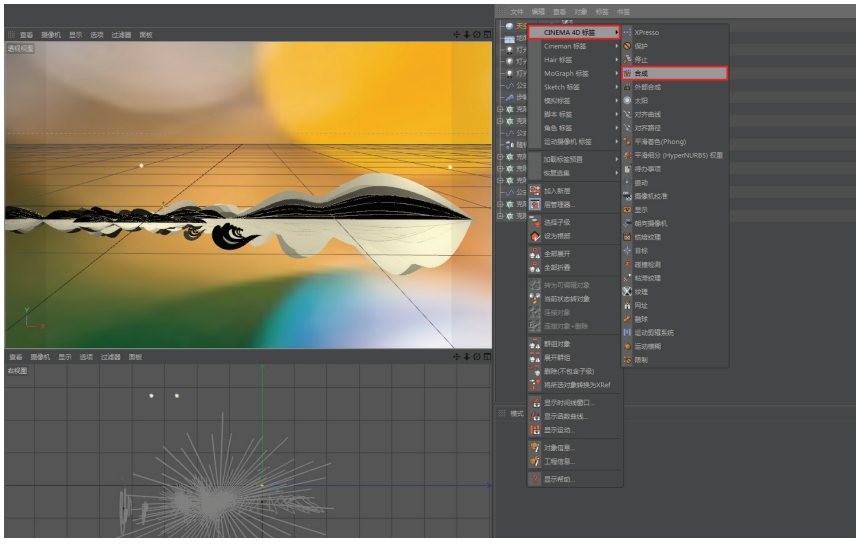


图　1–3–41

42 在对象面板中选择“合成”标签，在属性面板中去掉“摄像机可见”。在视图和渲染时，看不到天空，但天空仍保持对场景的影响，如图 1–3–42 所示。

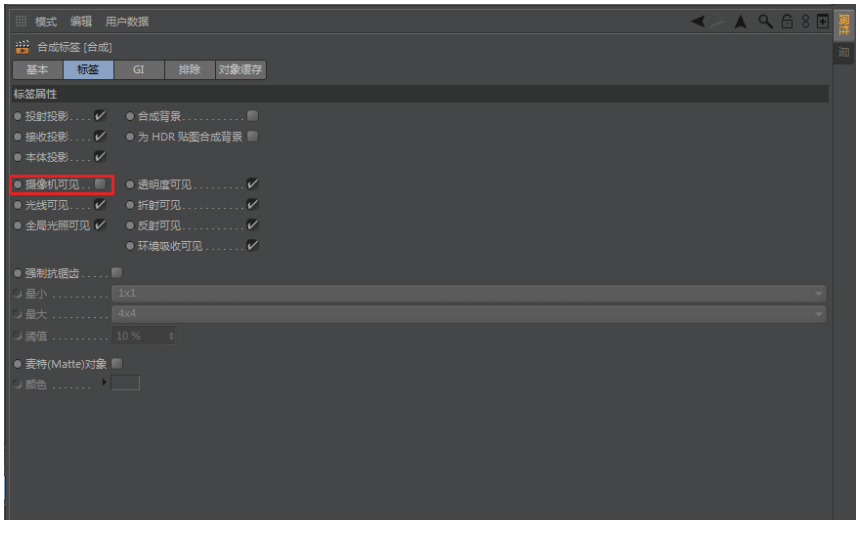



图　1–3–42

43 在工具栏中选择“摄像机”命令，在对象面板中点击“摄像机”后面的按钮

可以切换到摄像机视角，方便查看动画。为“摄像机”做一段推拉动画（参数如下：0 帧时位移 x 轴：0，y 轴：−360，z 轴：−5978；80 帧时位移 z 轴：−8246），参数仅做参考，如图 1-3-43 所示。

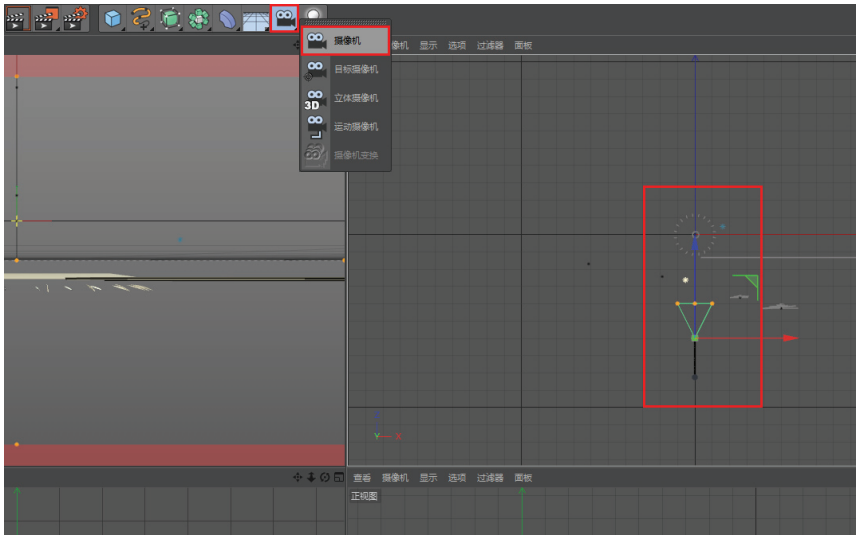



图 1-3-43

44 在对象面板中选择“摄像机”，右键单击选择群组对象，为摄像机自身打一个组，给组再做一个平移的动画，当摄像机拉远时我们也可以同时增加平移动画，方便我们调整（参数如下：50 帧时位移 x 轴：0；170 帧时位移 x 轴：19295），参数仅做参考，如图 1-3-44 所示。

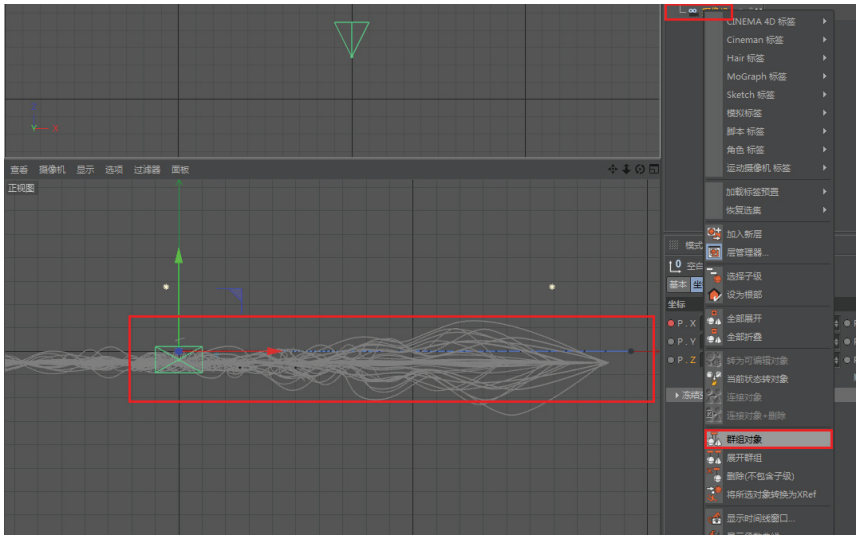



图 1-3-44

45 在动画属性面板中选择我们做过关键帧动画的属性，右击“动画”→“显示函数曲线”，调整关键帧的贝塞尔手柄为加速动画，如图 1-3-45 所示。

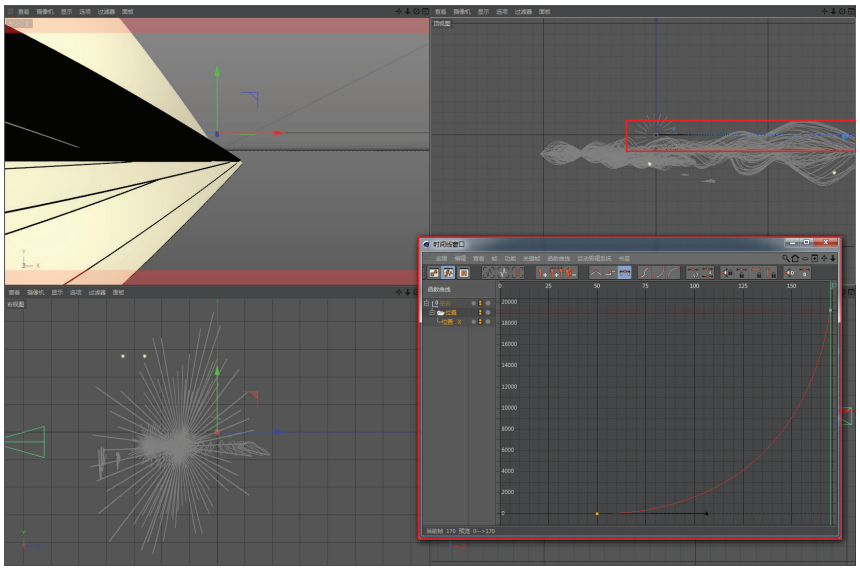


图 1-3-45

46 在对象面板中选择“地面”，右击“C4D 标签”→“合成”，在属性面板中的“对象缓存”下启用“缓存 1”，为后期合成渲染通道，如图 1–3–46 所示。

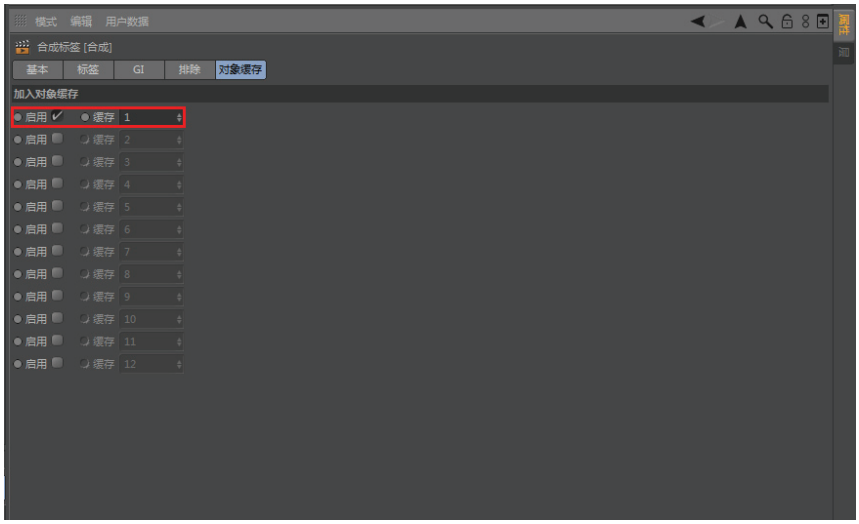



图　1–3–46

47 按快捷键〈Ctrl+B〉打开“渲染设置”，打开“多通道”，右击添加“对象缓存”，针对地面的通道，如图 1–3–47 所示。

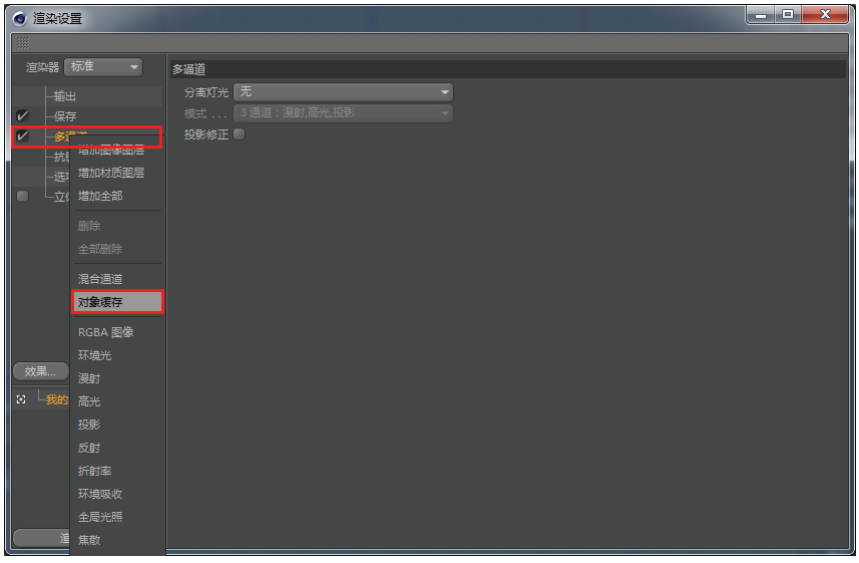



图　1–3–47

48 注意：对象缓存后的“群组 ID：1”要与“合成”标签中的“对象缓存”相一致，在渲染设置窗口中单击“效果”添加“全局光照”，为场景中增加真实的折射和反射效果，如图 1–3–48 所示。

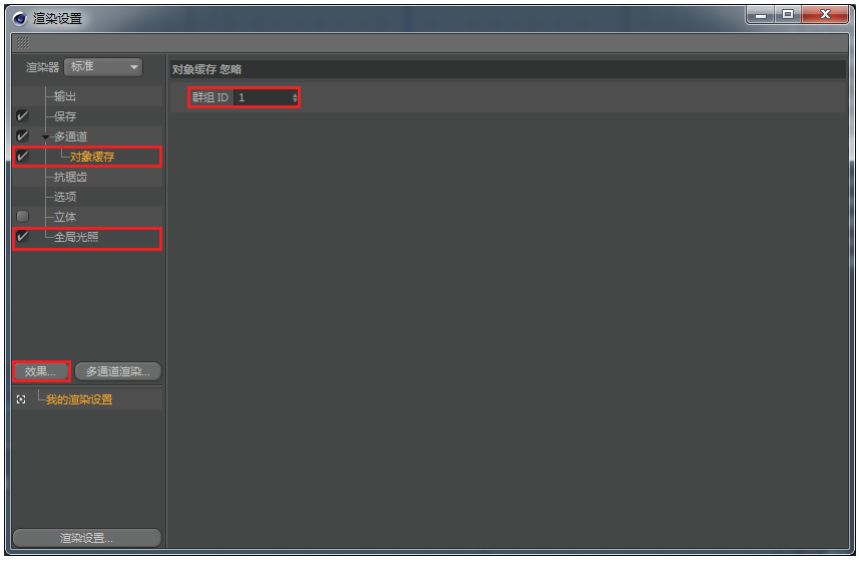



图　1–3–48

49 设置渲染输出画面尺寸，在“输出”下单击小三角按钮“胶片/视频”→“HDTV 1080 25”选择预置高清尺寸。下面在“帧范围”处单击“手动”设置渲染时长，如图 1-3-49 所示。

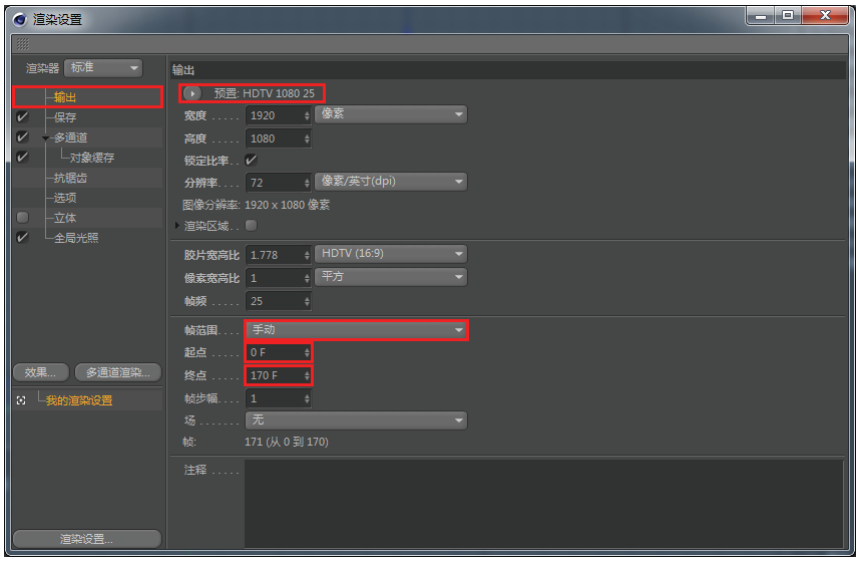



图 1-3-49

50 设置渲染保存路径，单击“文件”后面的按钮，设置名称和保存路径。在“格式化”处选择输出格式，勾选 Alpha 通道，输出通道信息，当我们开启对象缓存后我们也要设置多通道图像，同样设置输出路径与格式，如图 1-3-50 所示。

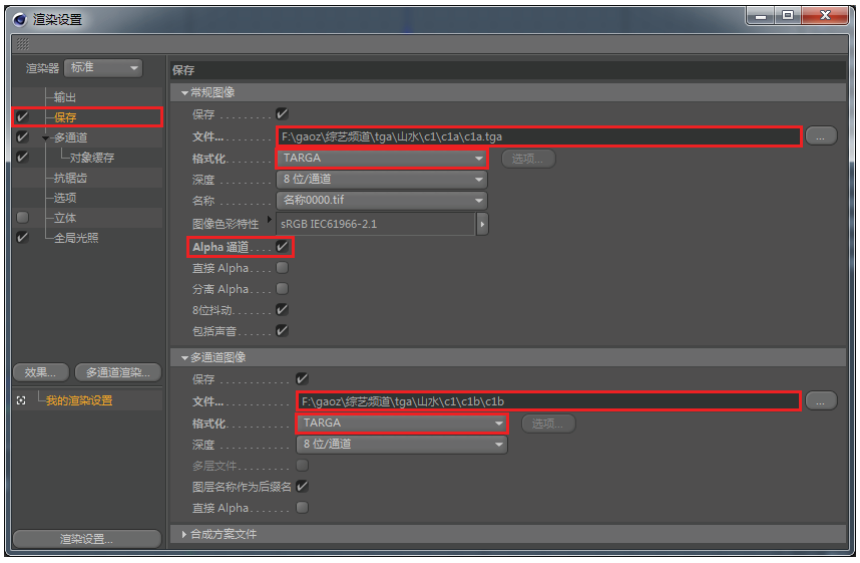



图 1-3-50

51 设置抗锯齿，单击“抗锯齿”→“最佳”，提高画面质量，如图 1-3-51 所示。

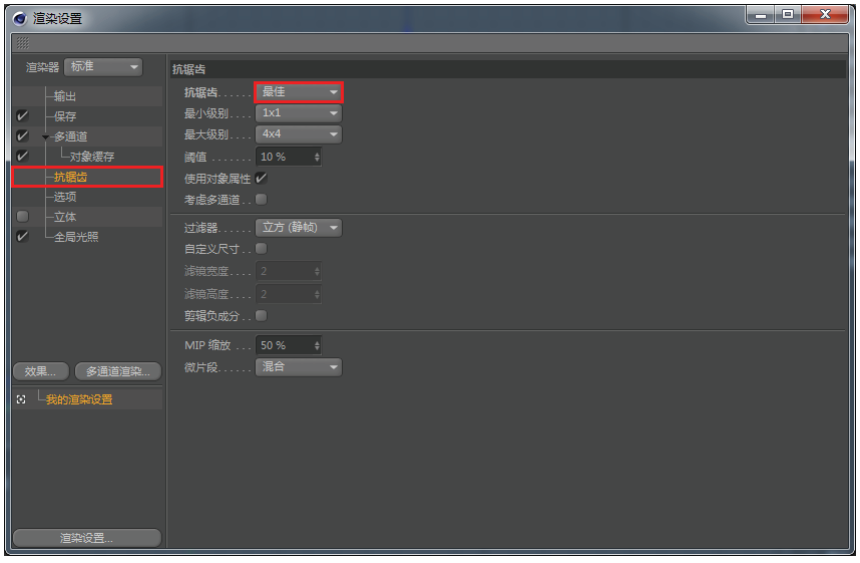



图 1-3-51

52 在时间线上找几帧，按快捷键〈Shift+R〉打开“图片查看器”渲染几张查看效果，如图 1-3-52 所示。

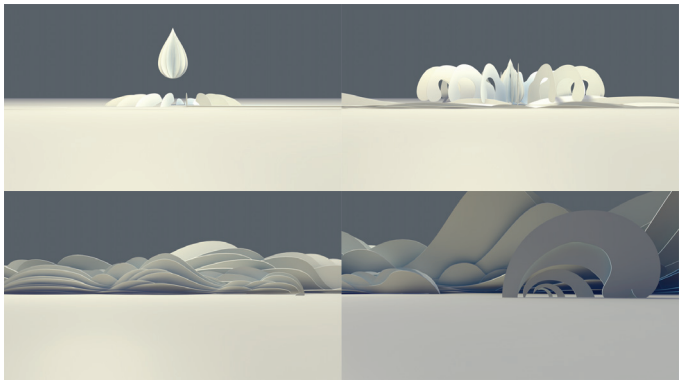


图　1-3-52

### 1.3.3　转场 Logo 模型、动画、材质、灯光

01 单击“文件”→“合并”命令，将我们在 Illustrator 中制作的“Logo”路径导入到 C4D 中，如图 1-3-53 所示。

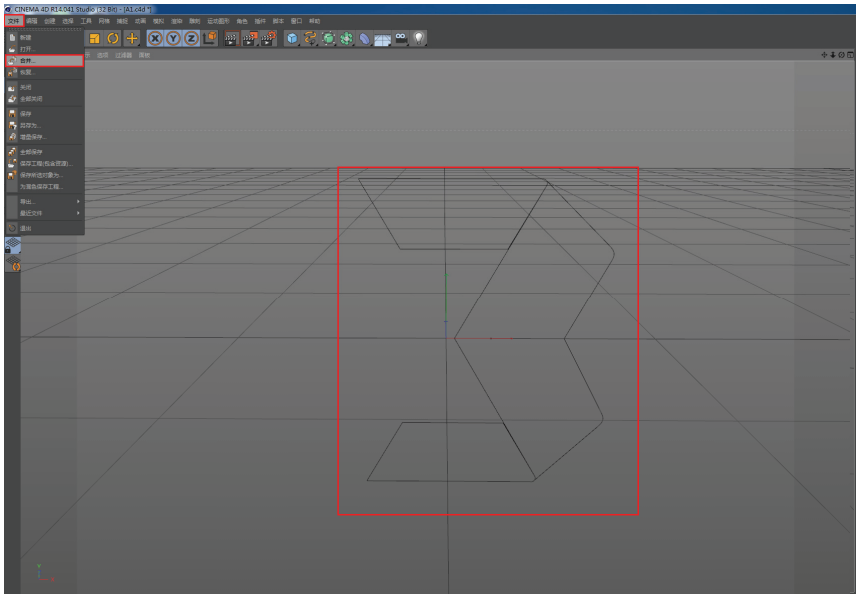


图　1-3-53

02 在工具栏中选择“贝塞尔”曲线，以“Logo”路径为参照，画出我们所需要的样条曲线，如图 1-3-54 所示。

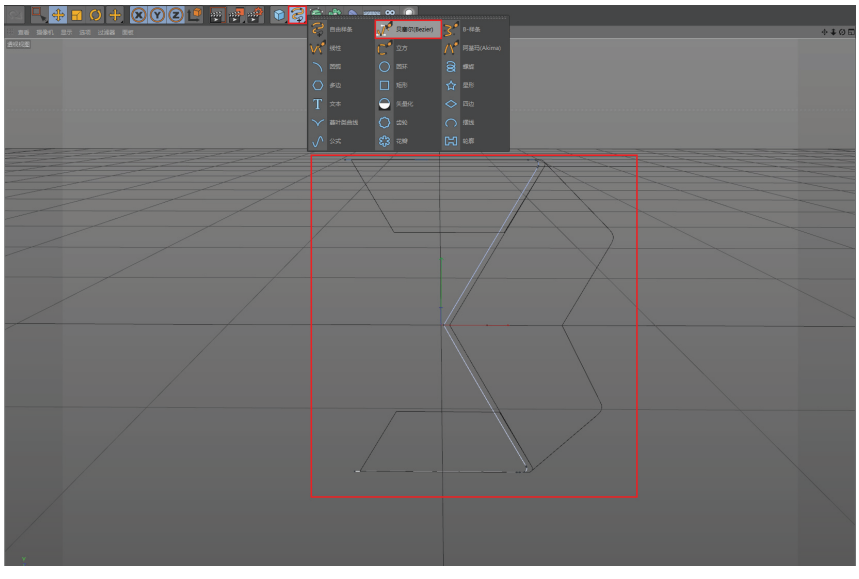


图　1-3-54

03 在工具栏中选择“挤压”命令，在对象面板中选择“样条布尔”拖拽到“挤压”命令下，在属性面板下选择“对象”，调整移动 Y 轴为 2111cm，调整模型厚底，如图 1-3-55 所示。

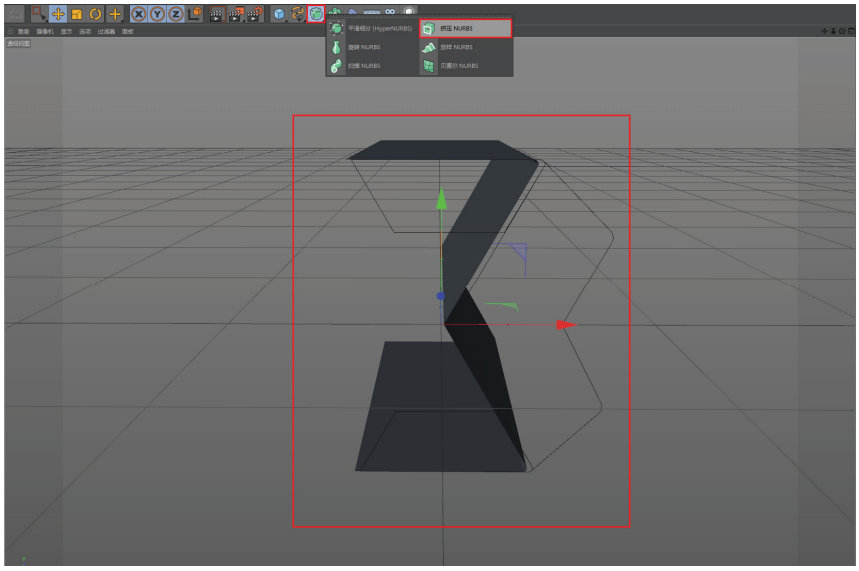


图 1-3-55

04 在工具栏中选择“摄像机”命令，在对象面板中点击“摄像机”后面的按钮

可以切换到摄像机视角，方便查看动画。为“摄像机”做一段推拉动画。上一镜头我们是对坐标打关键帧，我们也可以对焦距打关键帧（参数如下：0 帧时焦距：242；80 帧时焦距：17），参数仅做参考，如图 1-3-56 所示。

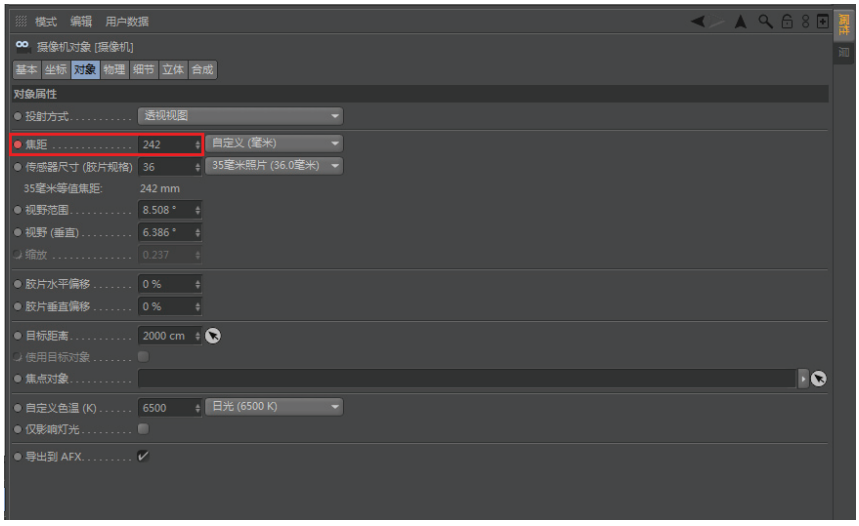



图 1-3-56

05 在工具栏中选择“FFD”命令，选择“挤压”模型与“FFD”，右击群组对象，这样“FFD”就对模型起到作用了（“FFD”用于对场景中的对象进行晶格控制变形操作的工具。通过对 FFD 上面的点的变化，来控制模型对象的形态让其达到变形的目的），如图 1-3-57 所示。

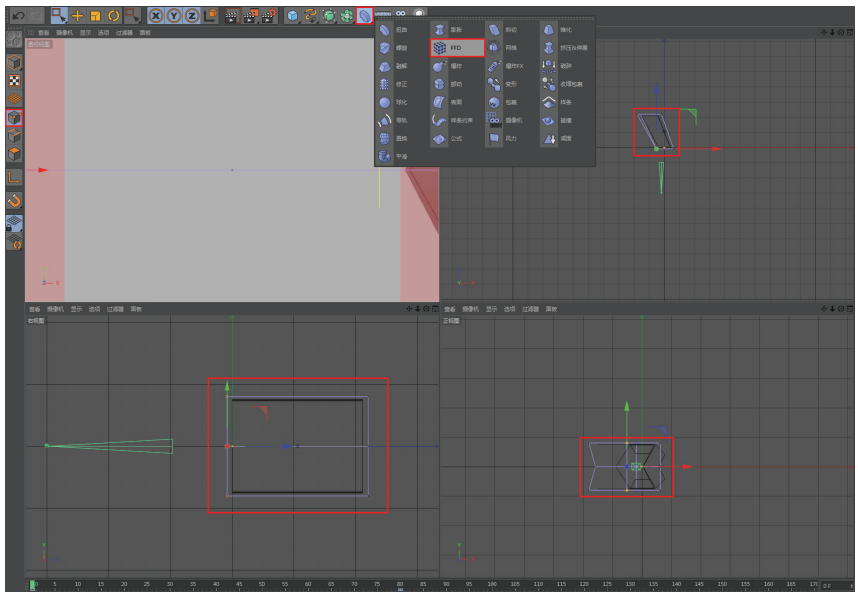


图 1-3-57

06 调整“FFD”晶格的大小包裹模型即可，调整不同方向点的数量，最好地来控制我们想要的形态，如图 1–3–58 所示。

图　1–3–58

07 在编辑模式工具栏中选择“点”级别，在不同的帧数位置对我们想要的形状用“FFD”晶格点控制，调好后对移动的点坐标打关键帧，如图 1–3–59 所示。

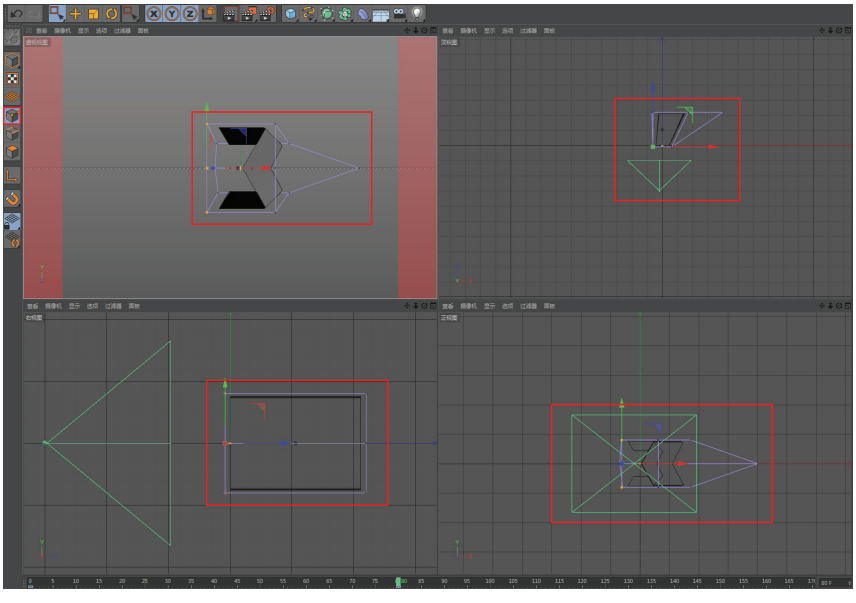


图　1–3–59

08 在工具栏中选择“灯光”命令，做主光源。调整颜色淡黄色偏暖些，颜色 R：255，G：247，B：210。打开投影：阴影贴图（软阴影），如图 1–3–60 所示。

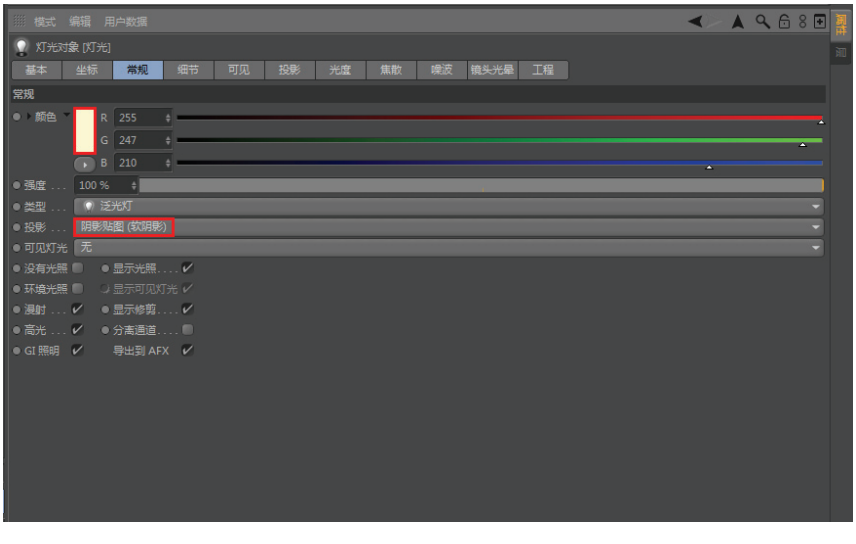



图　1–3–60

09 选择“灯光”调整光源位置，在场景主体物左前方偏上（参数如下：坐标 x 轴：−185，y 轴：1620，z 轴：−4378），参数仅做参考，如图 1-3-61 所示。

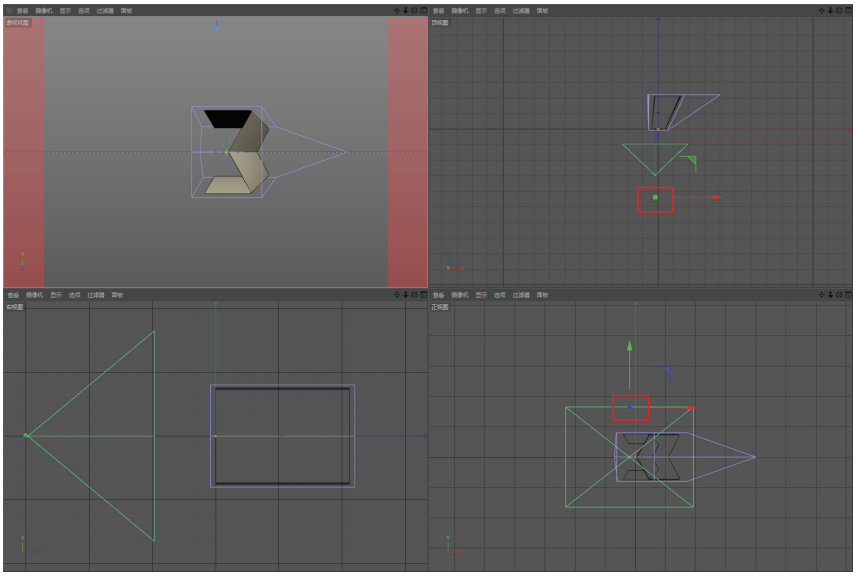


图 1-3-61

10 在工具栏中选择“灯光”命令，做背光源。调整颜色蓝色偏冷些，颜色 R：69，G：125，B：145，如图 1-3-62 所示。

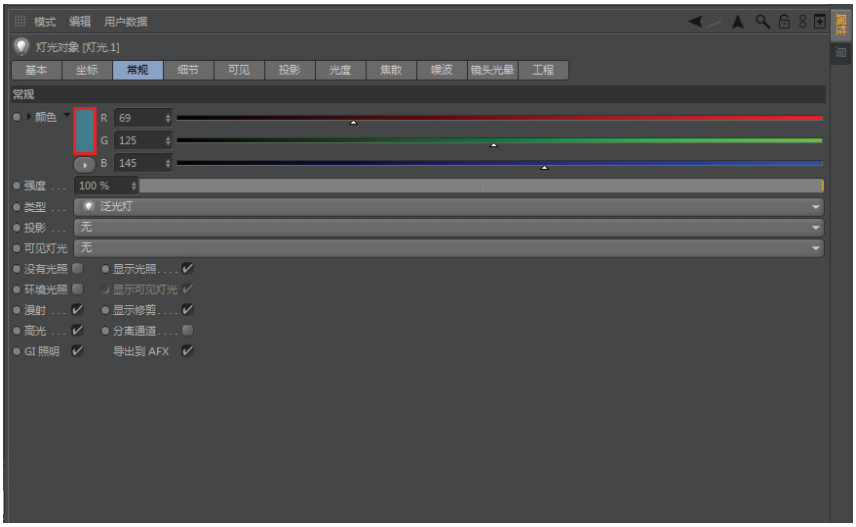



图 1-3-62

11 选择“灯光”，调整光源位置，在场景主体物右后方偏下（参数如下：坐标 x 轴：3893，y 轴：−155，z 轴：2982），参数仅做参考，如图 1-3-63 所示。

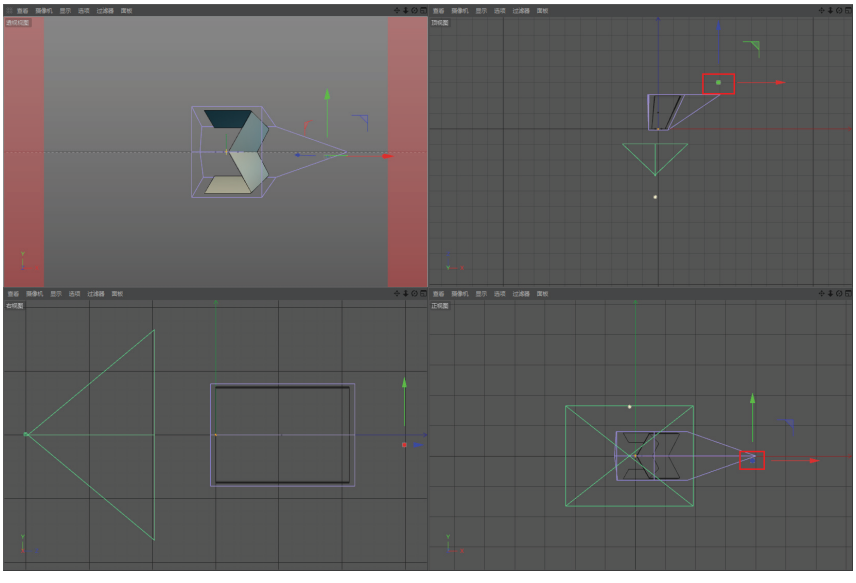


图 1-3-63

12 在工具栏中选择“天空”命令，为场景添加环境。操作与“1.3.2”中 37、39、41、42 小节相同可做参考。在对象面板中选择“合成”标签，在属性面板中去掉“摄像机可见”，如图 1-3-64 所示。

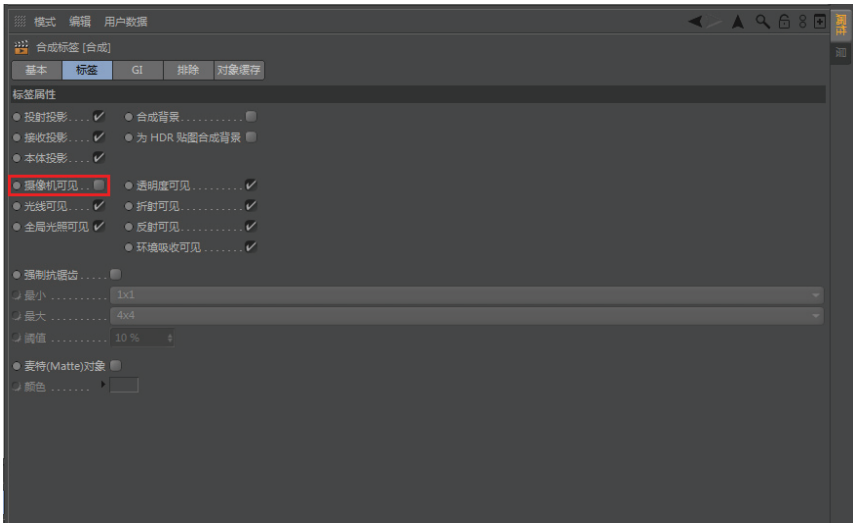



图　1-3-64

13 按快捷键〈Ctrl+B〉打开“渲染设置”，在渲染设置窗口中“效果”处单击鼠标左键添加“全局光照”，为场景中增加真实的折射和反射效果。设置渲染输出画面尺寸，设置渲染时长。设置渲染保存路径，设置抗锯齿，提高画面质量。操作与“1.3.2”中 49、50、51 小节相同可做参考，如图 1-3-65 所示。

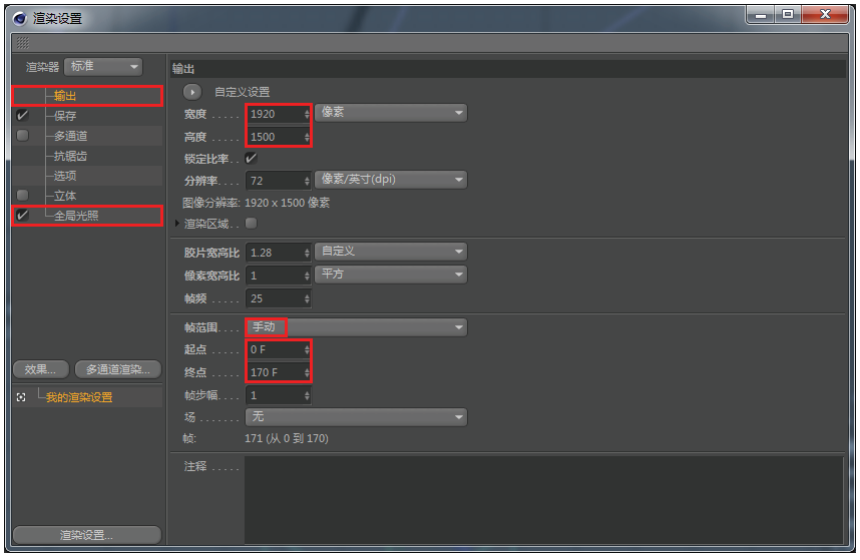



图　1-3-65

14 在时间线上找几帧，按快捷键〈Shift+R〉打开“图片查看器”，渲染几张查看效果，如图 1-3-66 所示。

图　1-3-66

## 1.4 在 AE 中完成镜头合成

合成解析：本章 AE 合成部分比较简单，主要是利用遮罩提取我们所需要的主体物，对整体进行调色处理，添加简单的光效，配合一些基本的位移动画。达到我们所需要的效果。

01 在菜单栏中单击 File→Import→File“导入”命令，按快捷键〈Ctrl+I〉，或者可以在 Project 项目窗口空白处双击，导入遮罩素材 c1c[0000–0170]. tga 序列，如图 1–4–01 所示。导入主体素材 c1a [0000–0170].tga 序列，如图 1–4–02 所示。

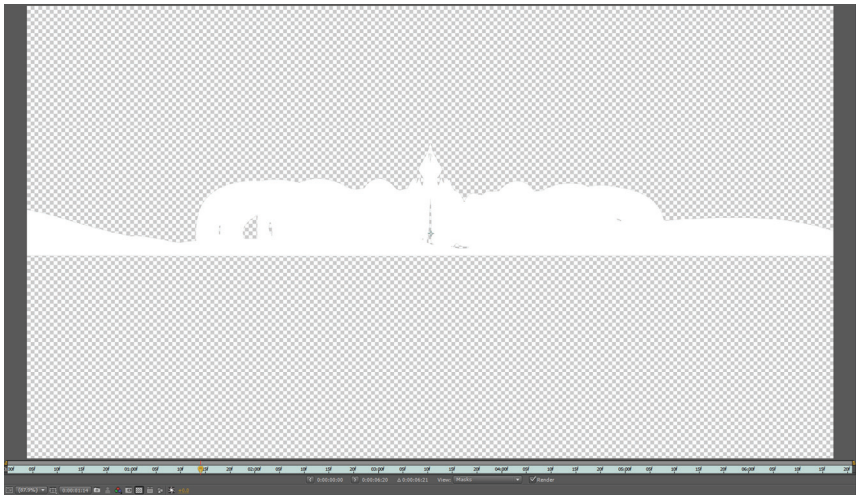


图 1–4–01

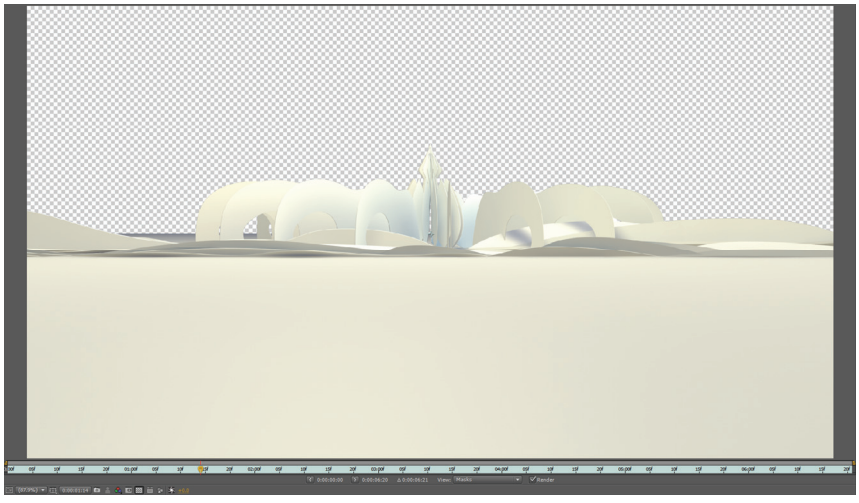


图 1–4–02

02 选择素材 c1c[0000–0170].tga 序列拖拽到时间线上创建一个 comp“合成层”。将 c1a[0000–0170]. tga 序列也拖拽到时间线上。遮罩层在上，主体素材层在下。遮罩带有 Alpha 通道，我们想要的是形状内的信息内容，所以在“轨道蒙版”处选择 Alpha Matte “c1c[0000–0170].tga”，如图 1–4–03 所示。

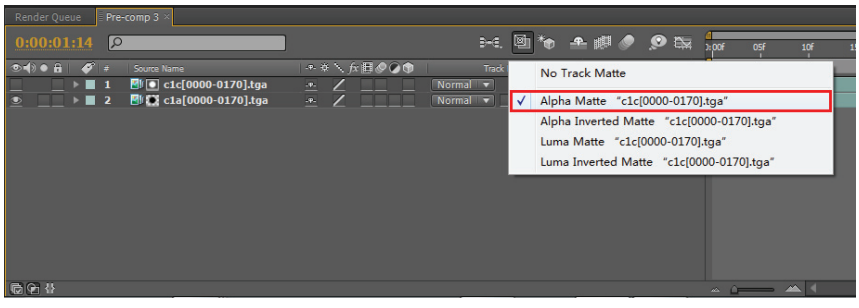



图 1–4–03

03 在菜单栏中单击 File→Import→File“导入”命令，按快捷键〈Ctrl+I〉，导入遮罩素材 c1b_object_1_[0000–0170].tga 序列，如图 1–4–04 所示。

图　1–4–04

04 选择素材 c1b_object_1_[0000–0170].tga 序列拖拽到时间线上创建一个新的 comp 合成层。将 c1a[0000–0170].tga 序列也拖拽到时间线上，遮罩层在上，主体素材层在下。除了轨道蒙版以外，我们还可以通过叠加模式来提取素材，遮罩层为黑白明度信息图层，我们想要的是白色区域的地面素材，所以在“叠加模式”处选择“Stencil Luma”，如图 1–4–05 所示。

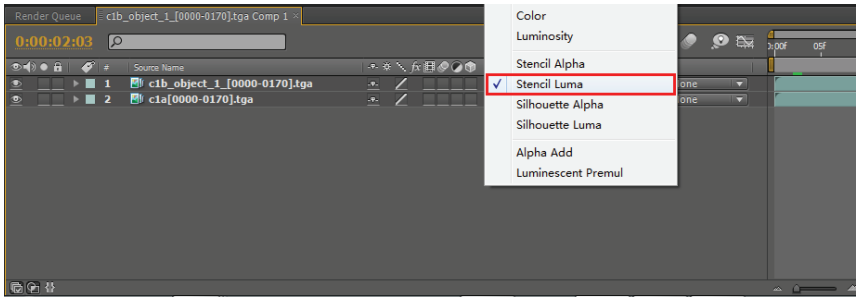



图　1–4–05

05 在菜单栏中单击 Composition→New composition...新建“合成层”命令，按快捷键〈Ctrl+N〉。对我们制作好的主体物与地面做进一步合成。在我们新建合成层中在菜单栏中单击 Layer→New→Solid“固态层”命令，按快捷键〈Ctrl+Y〉。调整颜色为我们所需要的背景颜色，如图 1–4–06 所示。

图　1–4–06

06 发现地面有一点穿帮，按快捷键〈Ctrl+Y〉，新建“固态层”，调整接近地面颜色，画 Mask 选区来做遮挡，如图 1-4-07 所示。

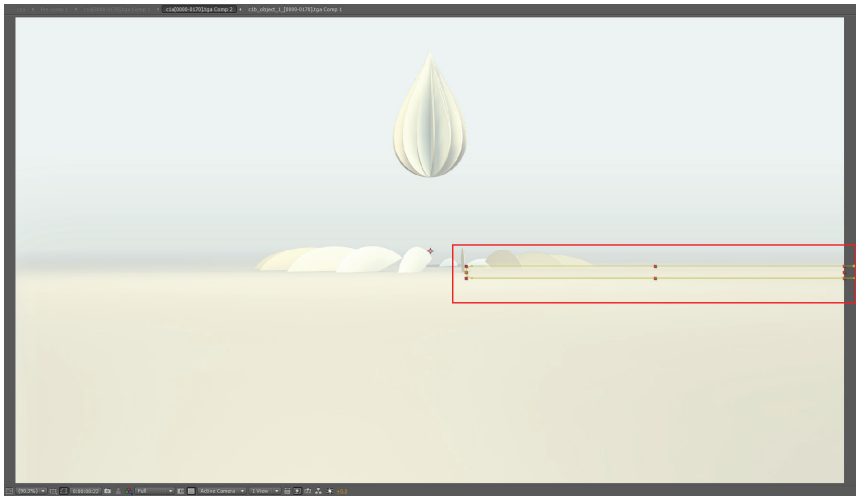


图 1-4-07

07 按快捷键〈F〉，打开“Mask 羽化”添加边缘渐变效果，调整 Mask Feather：13，13。按快捷键〈M〉，对“Mask 形状”打关键帧，做位移动画，来遮挡穿帮素材，按快捷键〈T〉，打开“不透明度”，对不透明度做透明的关键帧动画（参数如下：24 帧时 Opacity：100%，1 秒 9 帧时 Opacity：0%），参数仅做参考，如图 1-4-08 所示。

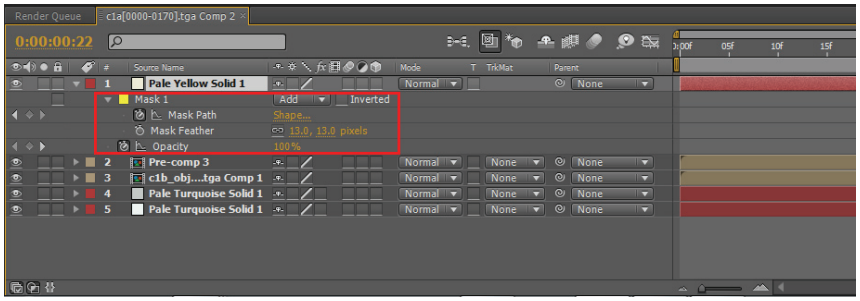



图 1-4-08

08 选择主物体，按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”，画 Mask 选区控制显示范围，如图 1-4-09 所示。

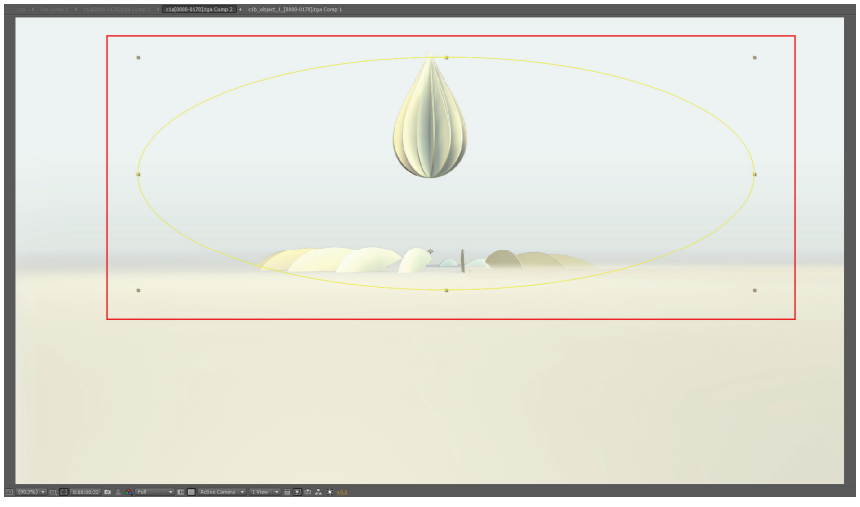


图 1-4-09

09 按快捷键〈F〉，打开“Mask 羽化”添加边缘渐变效果，调整 Mask Feather：76，76。按快捷键〈T〉，打开“不透明度”，对不透明度做透明的关键帧动画（参数如下：22 帧时 Opacity：50%，2 秒 18 帧时 Opacity：0%），参数仅做参考。想让主体物颜色深一些，所以在“叠加模式”处选择“Multiply”，如图 1-4-10 所示。

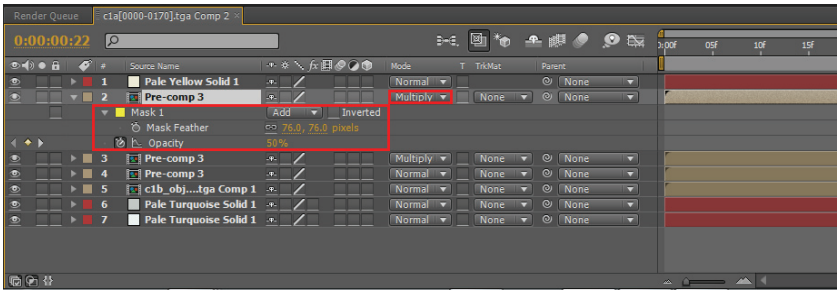



图　1-4-10

10 选择我们做好的素材，按快捷键〈Ctrl+Shift+C〉“嵌套层”打组做为一个整体再调整，按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”调整“叠加模式”为“Screen”，如图 1-4-11 所示。提高主体物亮度，如图 1-4-12 所示。

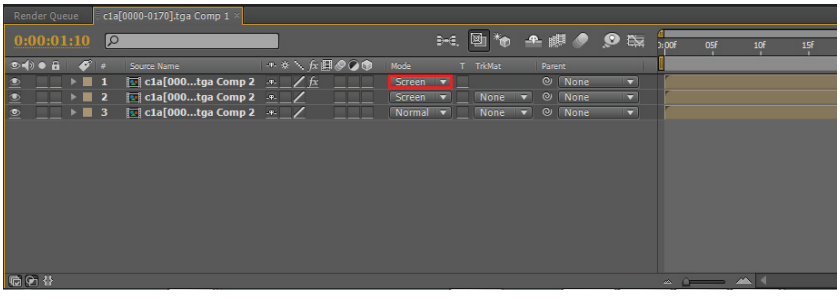



图　1-4-11

图　1-4-12

11 在菜单栏中单击 File→Import→File“导入”命令，按快捷键〈Ctrl+I〉，导入遮罩素材 A4a[0000–0170].tga 序列。做前景，按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”调整“叠加模式”为“Screen”，提高主体物亮度，如图 1-4-13 所示。

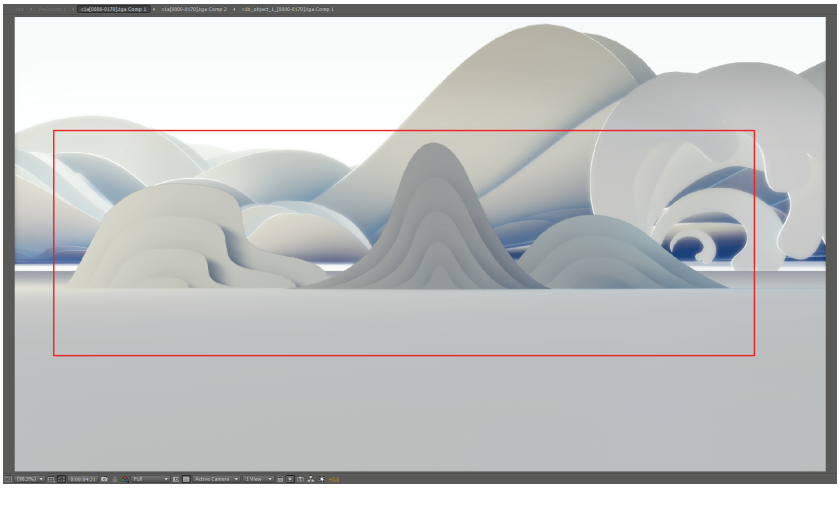


图　1-4-13

12 在菜单栏中单击 Layer→New→Adjustment Layer“调节层”命令，按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉。在菜单栏中执行 Effect→Color Correction→Color Balance“色彩平衡”命令。调整颜色(参数如下：阴影R：-26，G：15，B：15；中间调 G：7)，参数仅做参考，如图 1-4-14 所示。

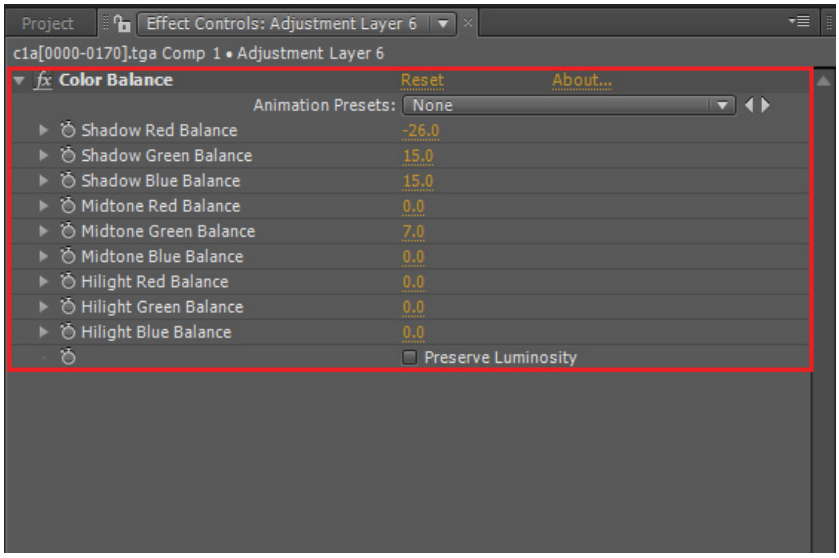



图 1-4-14

13 画 Mask 选区控制我们调色范围。按快捷键〈F〉，打开“Mask 羽化”添加边缘渐变效果，调整 Mask Feather：209，209，如图 1-4-15 所示。

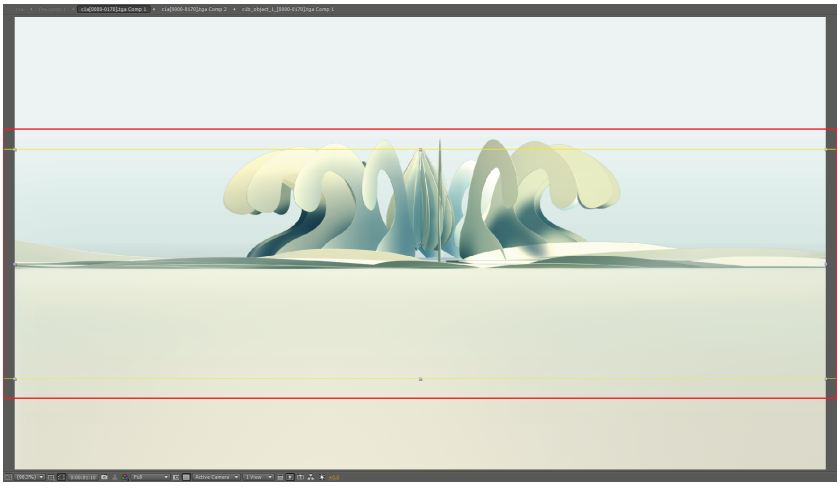


图 1-4-15

14 选择我们做好的素材，按快捷键〈Ctrl+Shift+C〉“嵌套层”打组做为一个整体再调整，按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉，添加调节层，也可以直接添加 Color Balance“色彩平衡”命令。再次调整颜色(参数如下：阴影 G：26)，参数仅做参考，如图 1-4-16、图 1-4-17 所示。

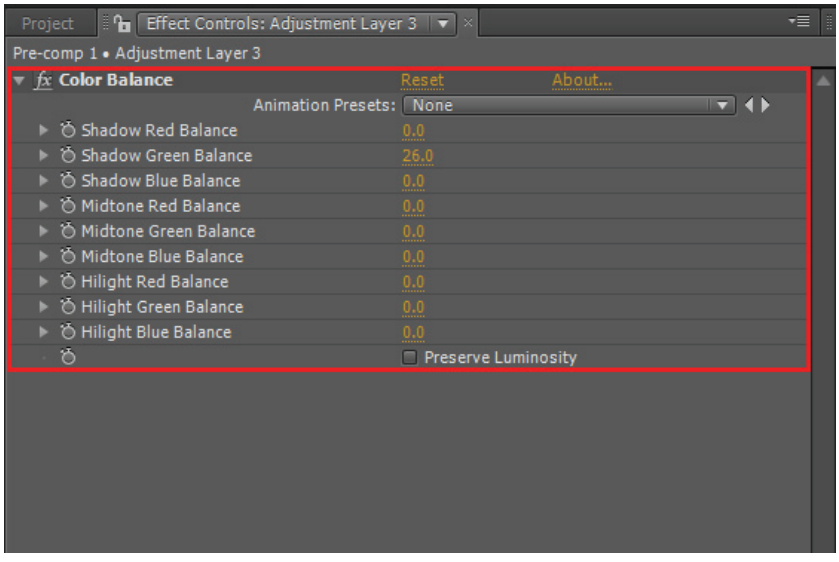



图 1-4-16

图　1-4-17

15 选择主体素材，按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”，制作倒影效果，在菜单栏中执行 Effect →Color Correction→Hue/Saturation “色相/饱和度”命令，降低饱和度：-49，使颜色变得淡一些，如图 1-4-18 所示。

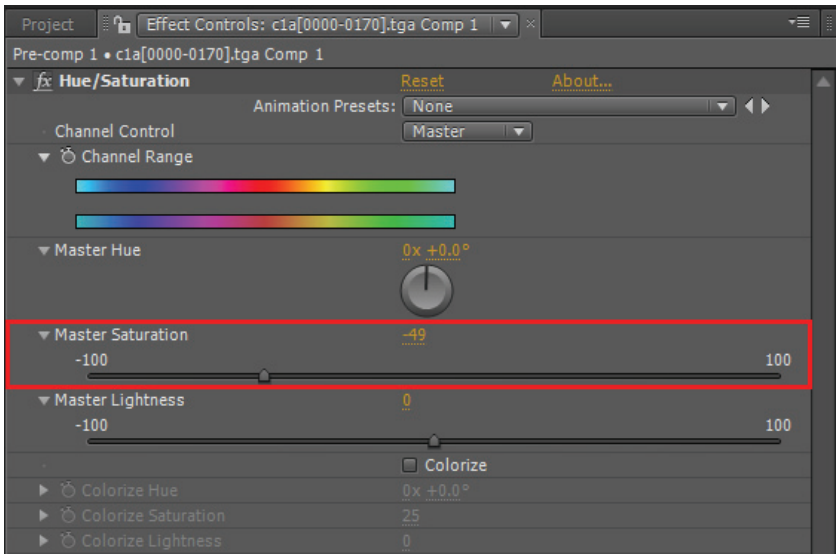



图　1-4-18

16 按快捷键〈S〉，打开“比例”，点击数字前按钮，解开等比例缩放，y 轴为 -100，这样就可以垂直翻转。画 Mask 选区去掉地面，移动位置模仿倒影效果，如图 1-4-19 所示。

图　1-4-19

17 按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉，添加调节层，在菜单栏中单击 Effect→Blur&Sharpen→Fast Blur“快速模糊”命令，如图 1-4-20 所示。

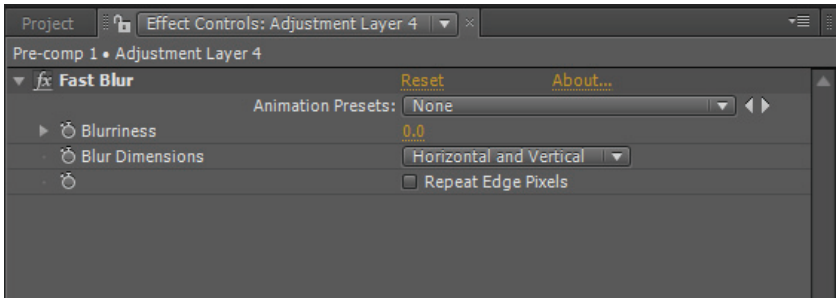



图 1-4-20

18 在“叠加模式”处选择“Multiply”，使颜色加深。画 Mask 选区控制加深范围，如图 1-4-21 所示。

图 1-4-21

19 按快捷键〈F〉，打开“Mask 羽化”，添加边缘渐变效果，调整 Mask Feather：213，213。勾选 Inverted，使选区反向，如图 1-4-22 所示。

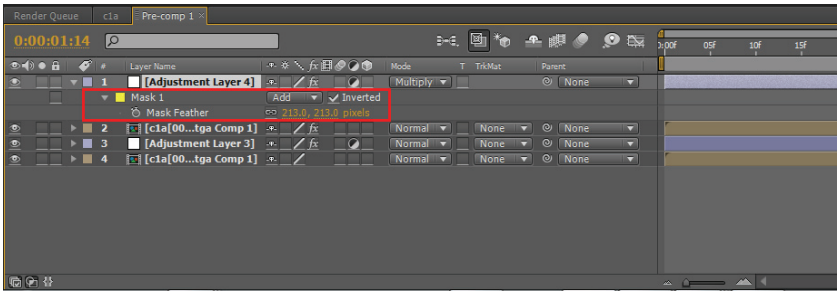



图 1-4-22

20 按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉，添加调节层，在菜单栏中单击 Effect→Color Correction→Hue/Saturation“色相/饱和度”命令，提高饱和度：16。使颜色纯度加高，如图 1-4-23 所示。

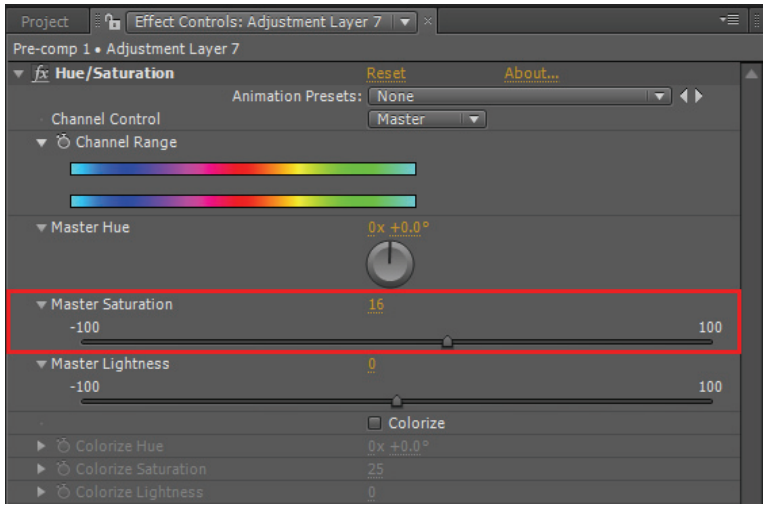



图 1-4-23

21 在“叠加模式”处选择“Multiply”，使颜色加深。按快捷键〈T〉，打开“不透明度”，对不透明度做减淡的关键帧动画（参数如下：1 秒 6 帧时 Opacity：50%，2 秒 5 帧时 Opacity：20%），参数仅做参考，如图 1-4-24 所示。

图　1-4-24

22 在菜单栏中单击 File→Import→File“导入”命令，按快捷键〈Ctrl+I〉，导入遮罩素材 c4b[0000–0170]. tga 序列，如图 1-4-25 所示。

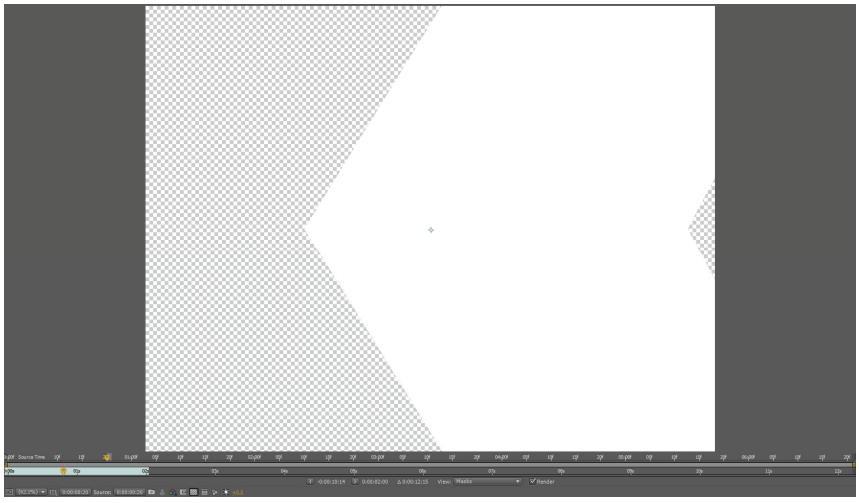


图　1-4-25

23 选择之前合成好的 comp 合成层素材，拖拽到时间线上创建一个新的 comp 合成层。遮罩层在上，主体素材层在下。遮罩层为黑白明度信息图层。我们想要的是白色区域的素材，所以在“轨道蒙版”处选择 Luma Matte “c4b[0000–0170].tga”，如图 1-4-26 所示。

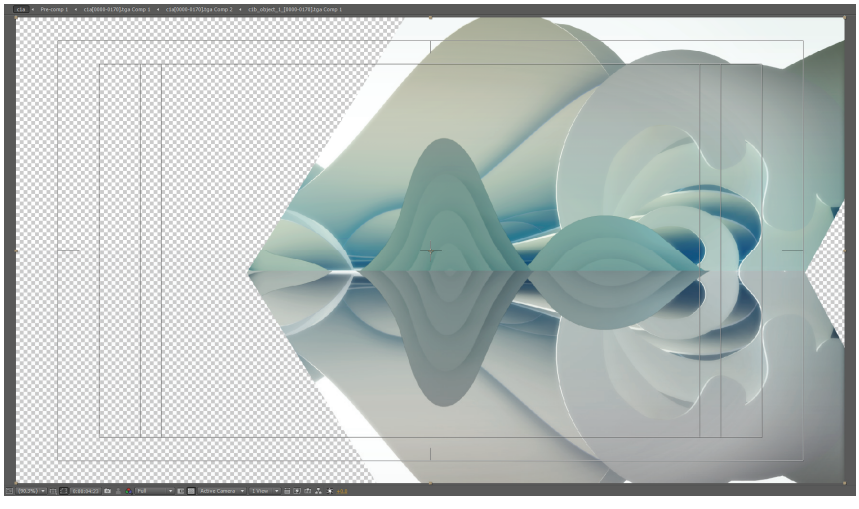


图　1-4-26

24 将我们在 C4D 中制作的其他素材，利用轨道蒙版的形式，提取出我们想要的素材。放到我们新的 comp 合成层里。移动位置，调整到我们最终需要的效果，如图 1-4-27 所示。

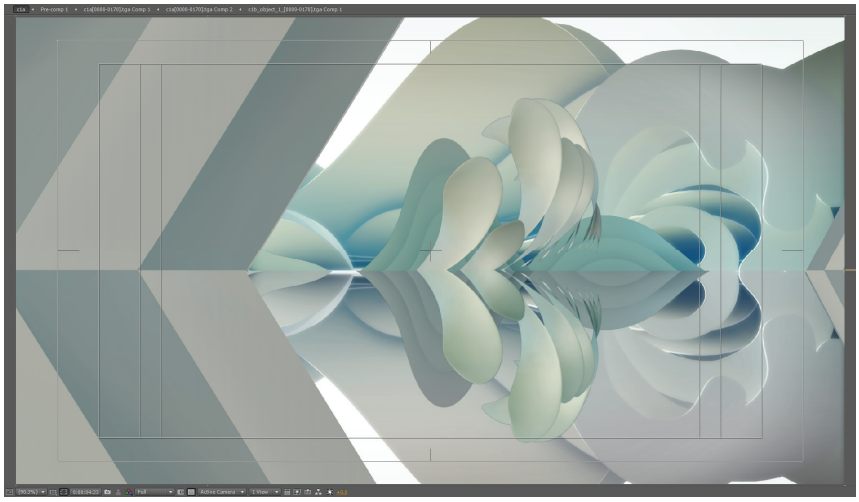


图 1-4-27

25 在菜单栏中单击 File→Import→File “导入” 命令，按快捷键〈Ctrl+I〉，导入一张宣纸纹理素材，如图 1-4-28 所示。

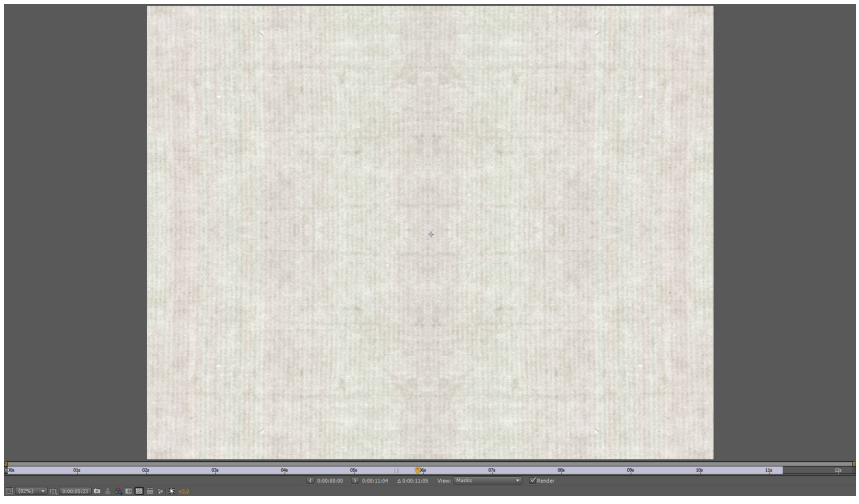


图 1-4-28

26 在菜单栏中单击 Effect→Color Correction→Hue/Saturation “色相/饱和度” 命令。降低饱和度：-30，降低亮度：-40。把宣纸颜色调暗一些，如图 1-4-29 所示。

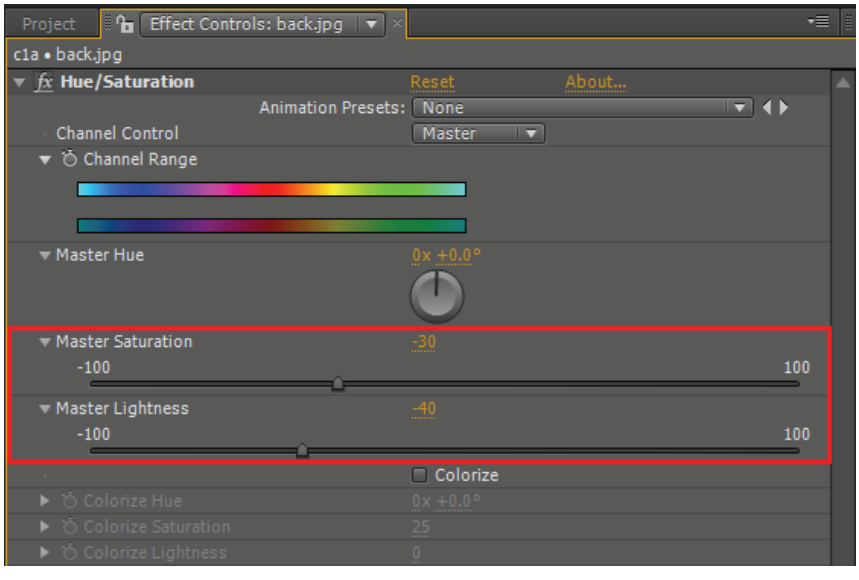



图 1-4-29

27 为素材增加水墨效果，将调好的素材放到上面，在“叠加模式”处选择“Soft Light”，使得素材出现宣纸纹理，如图 1–4–30 所示。

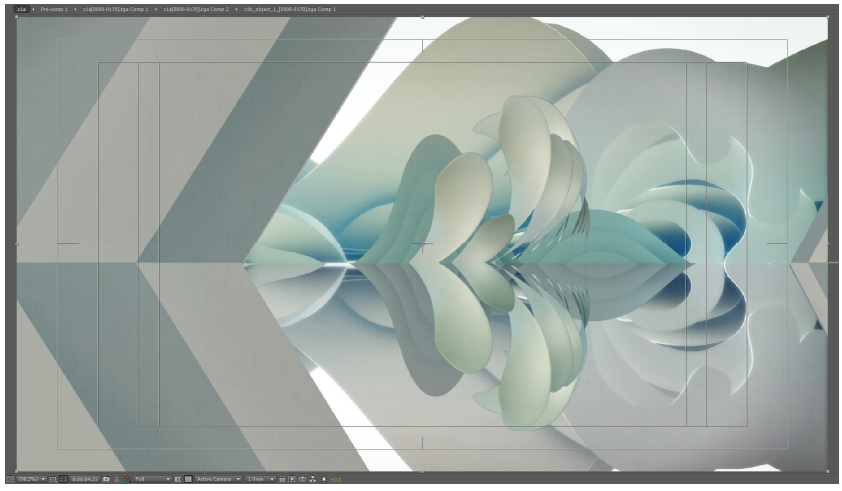


图　1–4–30

28 按快捷键〈T〉，打开“不透明度”，对不透明度做简单处理。设置不透明度：61%，使颜色减淡一些，如图 1–4–31 所示。

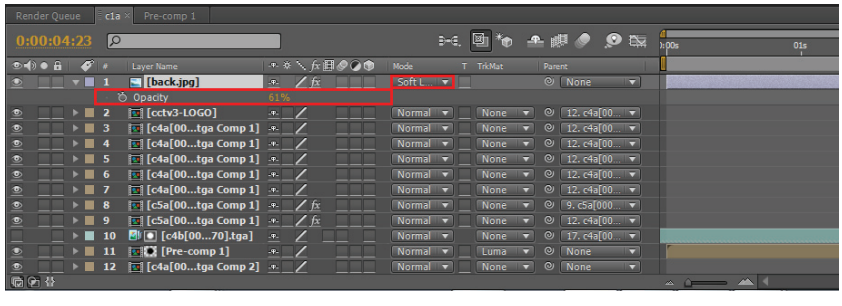



图　1–4–31

29 按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉，添加调节层，在菜单栏中单击 Effect→Blur&Sharpen→Fast Blur“快速模糊”命令，并适当调节参数，如图 1–4–32 所示。

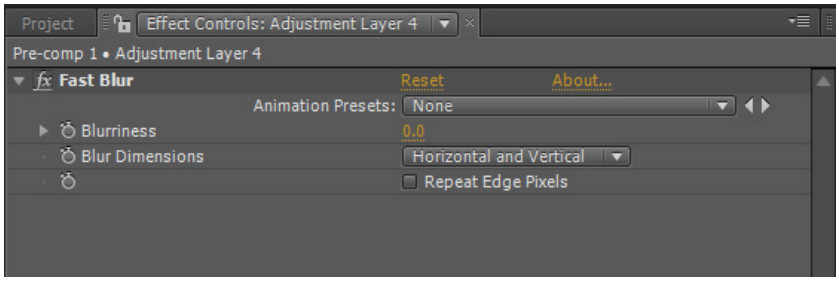



图　1–4–32

30 在“叠加模式”处选择“Soft Light”，使合成素材亮度提高，如图 1–4–33 所示。

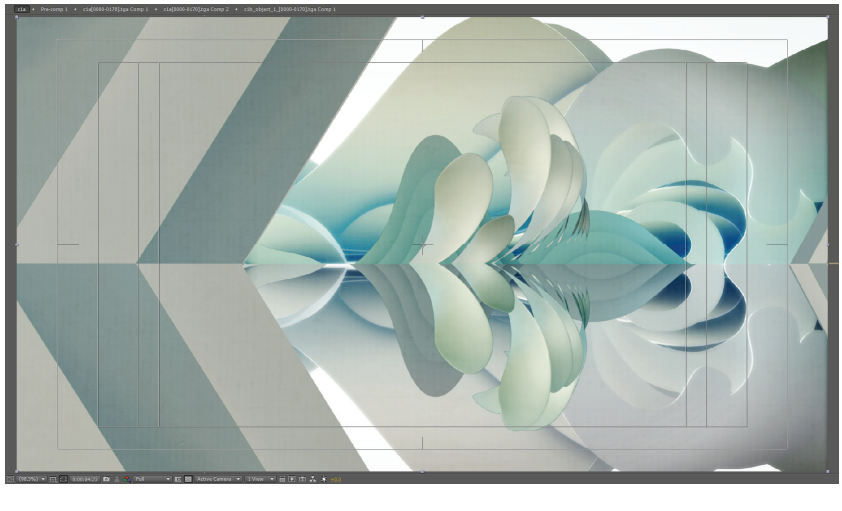


图　1–4–33

31 按快捷键〈Ctrl+Y〉，新建固态层，在菜单栏中单击 Effect → Video Copilot → Optical Flares 添加光效效果。对光的中心点做位移动画来配合画面达到我们满意的效果，如图 1-4-34 所示。

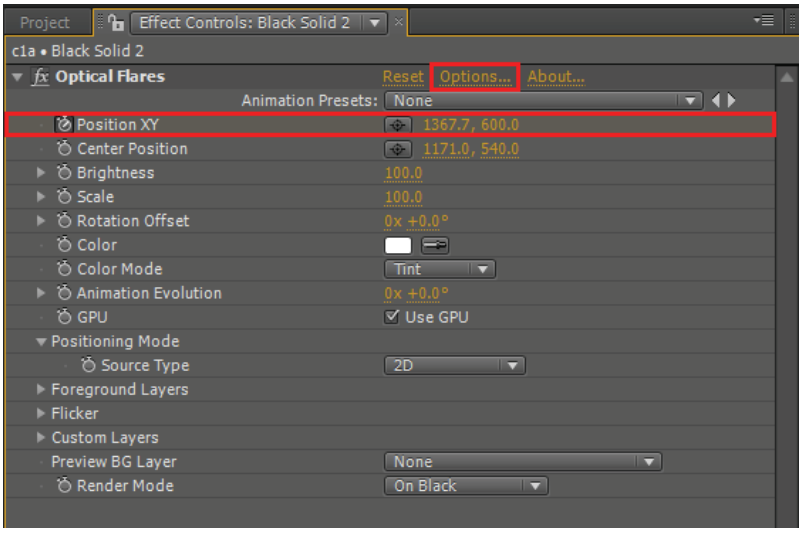



图 1-4-34

32 点击 Options 打开光效设置，在弹出的窗口中鼠标滑到右边，弹出预设灯光，选择 PRESET BROWSER→Light，选择 Beam 光效，如图 1-4-35 所示。

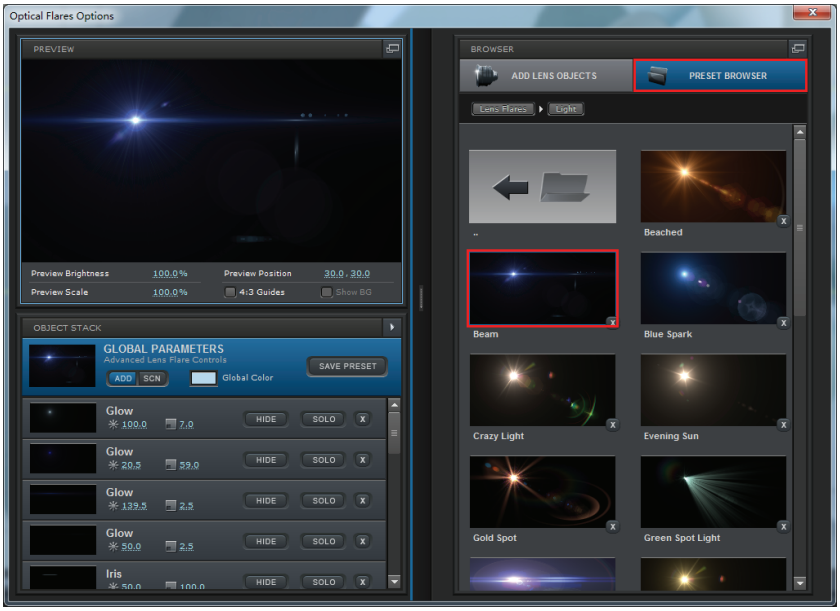



图 1-4-35

33 在菜单栏中单击 Effect→Blur&Sharpen→Fast Blur “快速模糊” 命令。添加模糊效果，Blurriness：67，如图 1-4-36 所示。

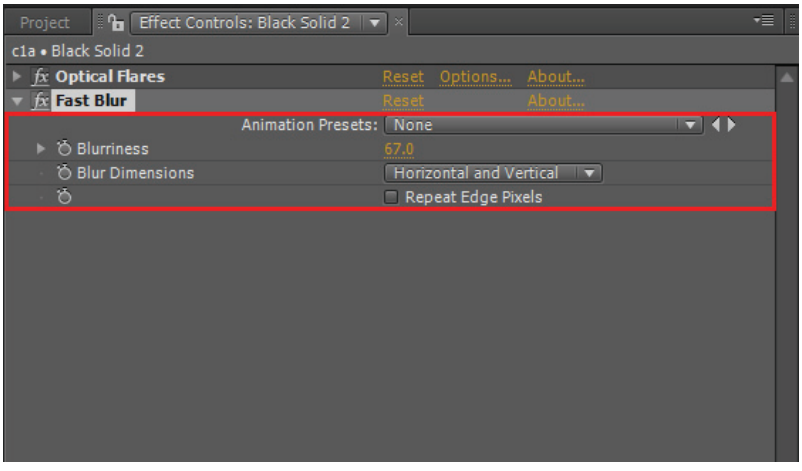



图 1-4-36

34 在“叠加模式”处选择“Add”，去除黑色背景，叠加到合成素材上，如图 1–4–37 所示。

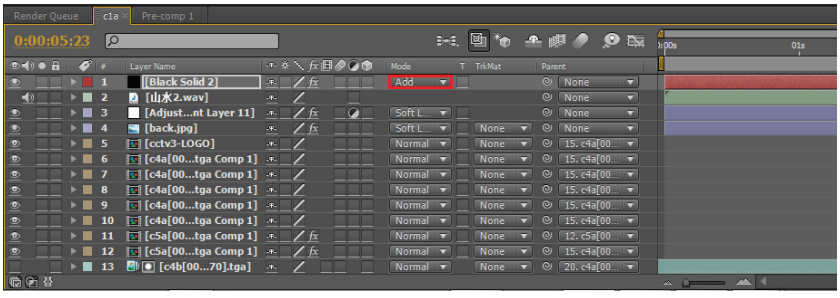



图　1–4–37

35 画 Mask 选区控制光效范围，调整光效位置大小等，达到我们需要的效果，如图 1–4–38 所示。

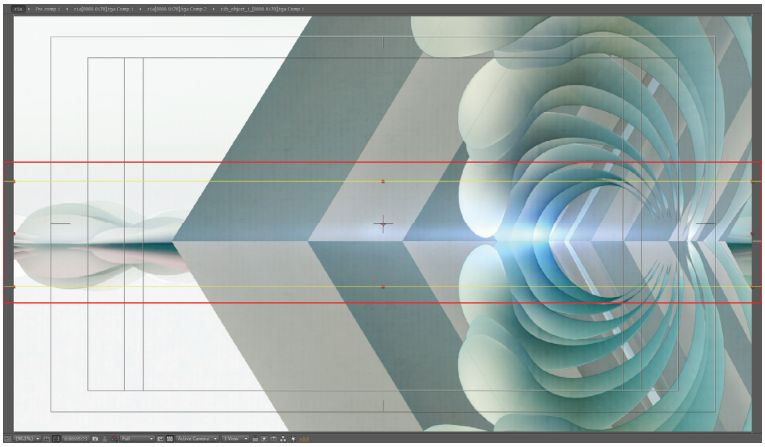


图　1–4–38

36 在菜单栏中单击 File→Import→File“导入”命令，按快捷键〈Ctrl+I〉，导入 CCTV3–Logo.psd 文件，如图 1–4–39 所示。

图　1–4–39

37 选择右侧的折曲部分，按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”一层，下层制作位移动画，上一层固定不动作为遮罩层。上一层带有 Alpha 通道，我们想要的是形状内的信息内容，所以下一层在“轨道蒙版”处选择 Alpha Matte，如图 1–4–40 所示。

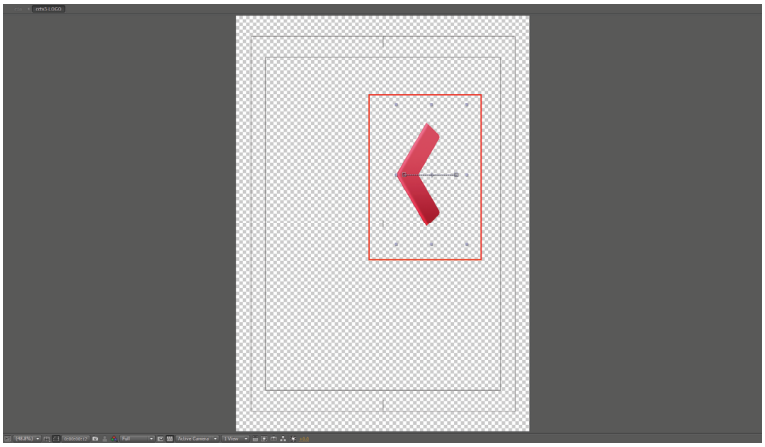


图　1–4–40

38 将我们制作好的动画效果按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”，在时间线上面移动进行错帧，制作出层次感，如图 1-4-41 所示。

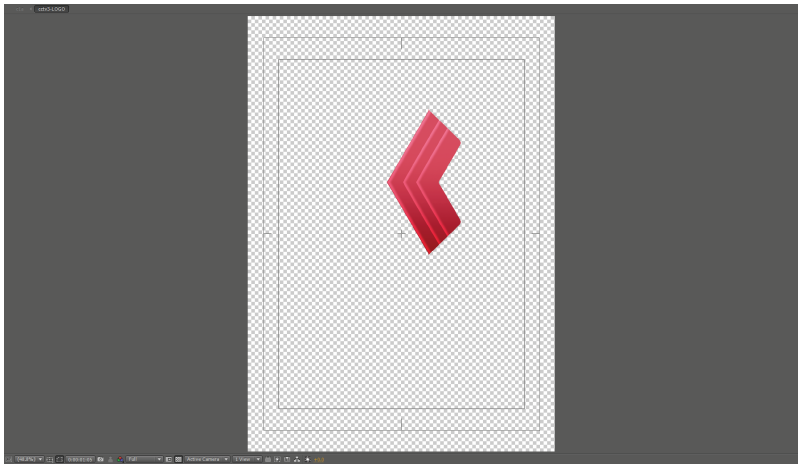


图 1-4-41

39 选择 Logo 左侧部分，按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”。下一层按快捷键〈S〉，打开“比例”，点击数字前按钮，解开等比例缩放，将 y 轴做展开动画（参数如下：0 帧时 Scaley 轴：0%，1 秒时 Scaley 轴：100%），参数仅做参考，如图 1-4-42 所示。

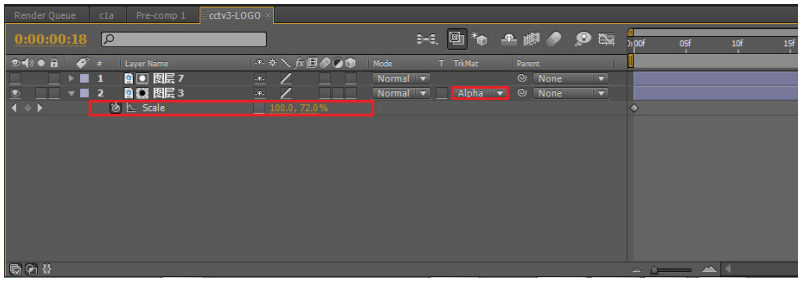



图 1-4-42

40 上一层固定不动，作为遮罩层。上一层带有 Alpha 通道，我们想要的是形状内的信息内容，所以下一层在“轨道蒙版”处选择 Alpha Matte，如图 1-4-43 所示。

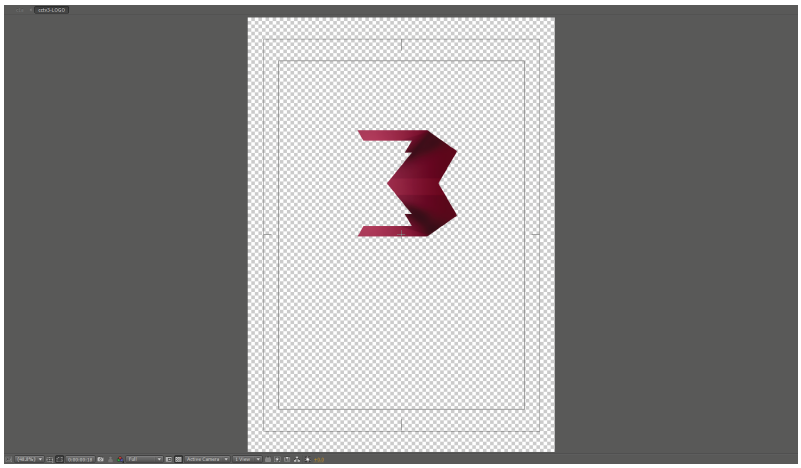


图 1-4-43

41 按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”，复制一层 Logo 右侧折曲部分，做上面制作展开动画的遮挡层。遮罩带有 Alpha 通道，我们想要的是形状以外的信息内容，所以在“叠加模式”处选择“Silhouette Alpha”，如图 1-4-44 所示。

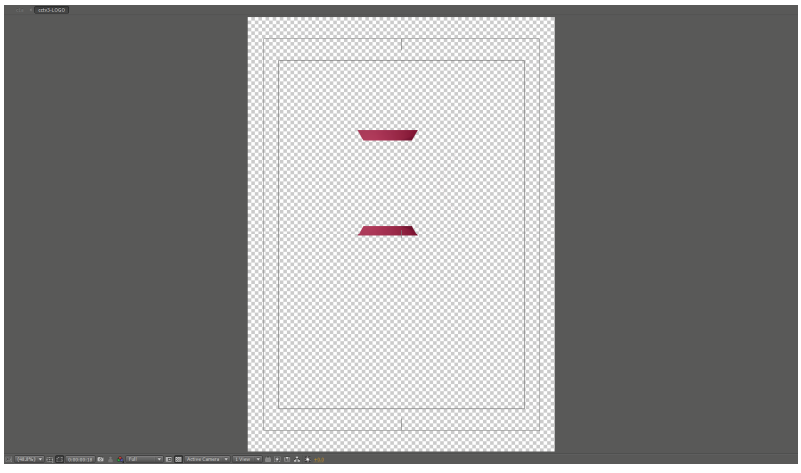


图 1-4-44

42 选择下面的呼号，按快捷键〈T〉，打开“不透明度”，做不透明度的动画，从无到有，如图 1-4-45 所示。

图　1-4-45

43 将制作好的 Logo 合成层拖拽到我们制作好的总合成层中，移动时间到我们需要的位置，如图 1-4-46 所示。

图　1-4-46

# 第 2 章　CCTV7 节日 ID 端午节

5DS+ 智作
MotionGraphics & Design

**本案例的重点和特点**

- 从分析客户需求入手，掌握创意定位思路，让创意元素表达核心创意点。
- 创意的绘制方法。
- 案例中主要讲解 C4D 中的样条约束与毛发。
- 灵活掌握软件的使用技巧。

**制作内容**

- 使用 Photoshop 绘制创意图。
- 制作香囊模型，利用毛发制作流苏。
- 合成的思路。

## 5DS+智作 2.1　创意思路

### 2.1.1　频道 ID 分类

根据表达内容和功能的不同，频道 ID 可分为台标呼号篇与品格演绎篇两种。

台标呼号篇：告诉观众我是什么频道。演绎中包括频道标识、频道标识音，并伴随配音“您现在收看的是……频道”，长度一般为 5～10 秒。

品格演绎篇：除了台标呼号的内容外，还要传递其他信息，如频道个性、内容、风格、目标、理念等，长度一般为 10～15 秒。

创作手法可分为：

系列式：如 CCTV7 农业频道二十四节气、农林牧副渔等；

特色表现：如表现陕西特色的皮影、剪纸、秦俑、秦腔等；

围绕呼号：旅游卫视的呼号：身未动，心已远；

多点表现：BTV 科教节目的特点是法制、养生、节日、人文；

结合名人或主持人：例如浙江卫视、江苏卫视的频道 ID 等。

### 2.1.2　节日 ID 端午节

现在很多频道都会制作节日 ID，如元旦、春节、元宵节、清明节、端午节、中秋节等。用来烘托节日气氛，向观众传达习俗等作用。在制作内容上大多以习俗为主，制作手法上多采用水墨、蜡染、剪纸等中国传统艺术。

本章主要讲解端午节，端午节在每年农历五月初五，又称端阳节、午日节、五月节等。端午节起源于中国，最初是我国人民祛病防疫的节日，后来传说爱国诗人屈原在这一天投江而死，所以也同时成了中国人民纪念屈原的传统节日。

端午节有吃粽子，赛龙舟，挂菖蒲、蒿草、艾叶，薰苍术、白芷，喝雄黄酒的习俗。如图 2-1-01 和图 2-1-02。

图　2-1-01

图　2-1-02

本例以传统习俗为内容，以传统装饰艺术为表现手法，最终完成创意效果图。如图 2-1-03 和图 2-1-04。

图　2-1-03

图　2-1-04

## 5DS+智作 2.2　创意分镜的制作方法

01 在 Adobe Photoshop 中单击“文件”→“新建”命令（Ctrl+N），名称为端午节 ID01，设置宽度：2000 像素，高度：576 像素，分辨率：72 像素 / 英寸，像素长宽比：方形像素。“创建新图层”颜色为淡蓝色，为其添加“图层蒙版”制作渐变背景，可多加几层，也可以添加渐变提亮等方法，制作丰富背景，如图 2-2-01。

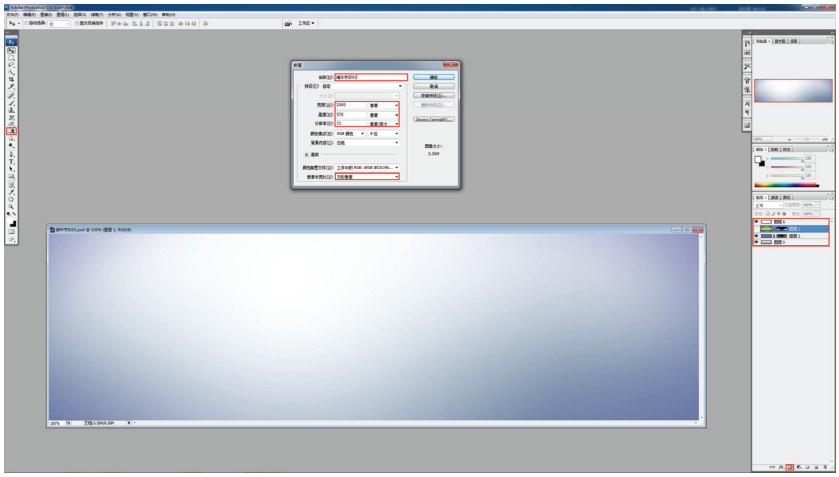


图　2-2-01

02 打开剪纸云素材，按快捷键〈Ctrl+T〉移动位置调整大小，按快捷键〈Ctrl+J〉复制调整构图。添加“调整图层”，添加“曲线”使颜色变暗，添加“图层蒙版”去掉中间部分影响，使其中间提亮，如图 2-2-02。

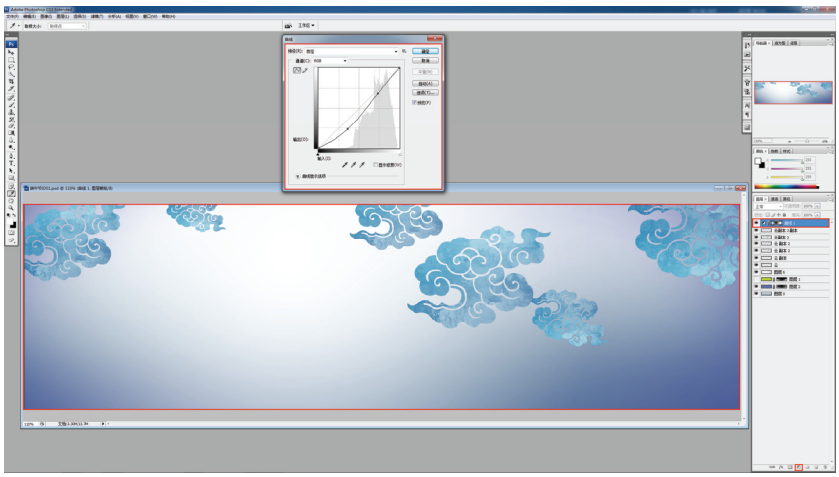


图　2-2-02

03 打开水墨山和水纹素材，按快捷键〈Ctrl+T〉移动位置调整大小，按快捷键〈Ctrl+J〉复制调整构图。添加“图层蒙版”，模拟近实远虚效果，如图 2-2-03。

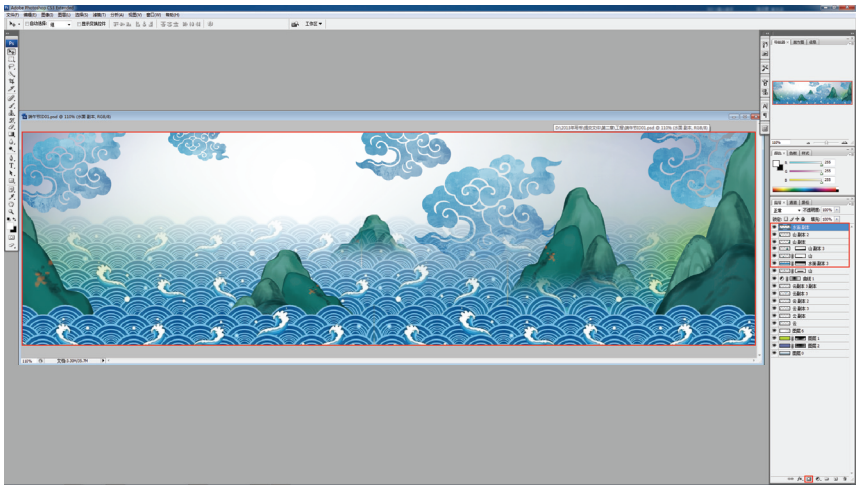


图　2-2-03

04 打开赛龙舟、粽叶素材，按快捷键〈Ctrl+T〉移动位置调整大小，添加“图层蒙版”模拟运动效果，如图 2-2-04。

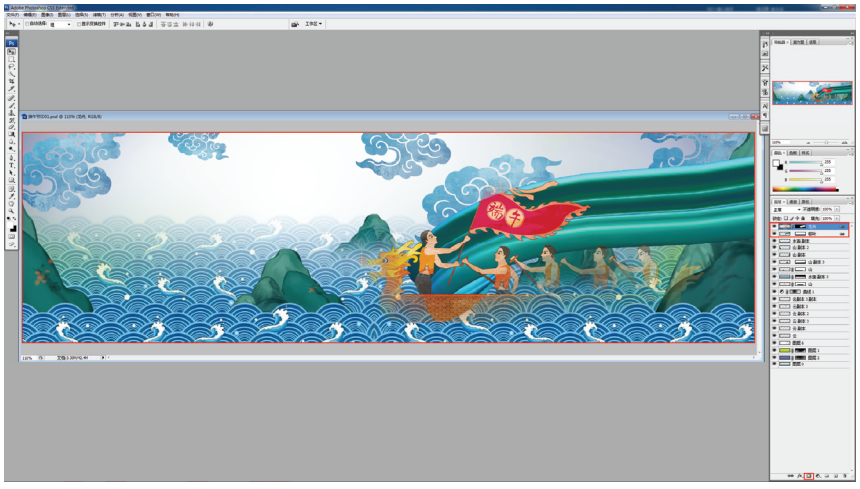


图　2-2-04

05 打开鱼、香囊等素材，按快捷键〈Ctrl+T〉移动位置调整大小，注意素材前后关系模拟空间感，如图 2-2-05。

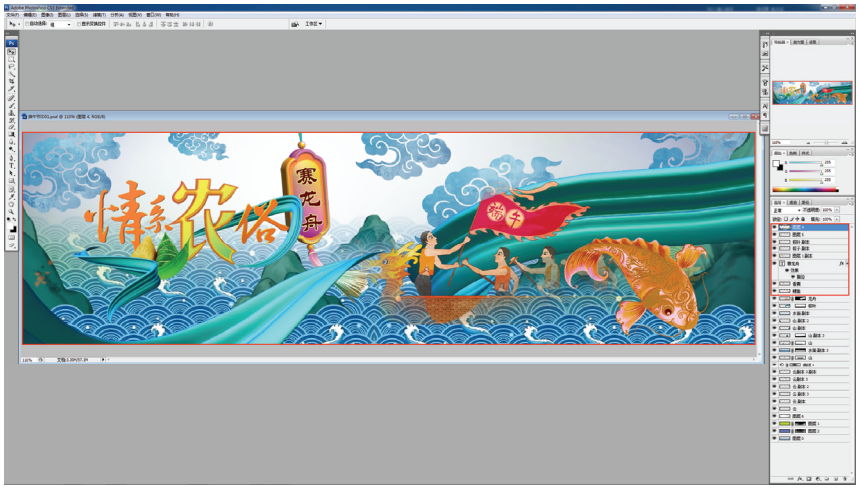



图　2-2-05

06 新建图层，调节颜色为草绿色，用笔刷涂抹一些色块，可加一些模糊效果如“高斯模糊”，添加“图层蒙版”制作虚实效果，增加空间感，如图 2-2-06。

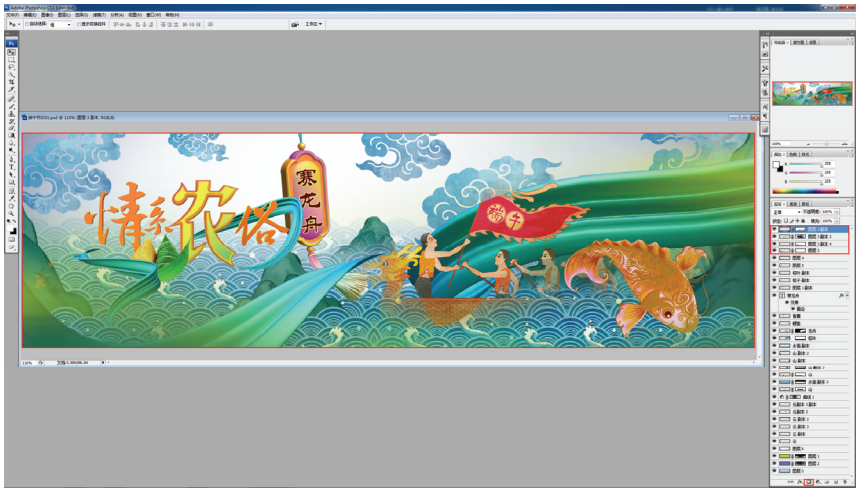


图 2-2-06

07 按快捷键〈Alt+Shift+Ctrl+E〉，新建并且合并可见图层，为其添加“高斯模糊”，像素：5。添加“图层蒙版”制作中间实边缘虚效果，集中视觉中心，如图 2-2-07。

注：PSD 文件可在光盘工程文件中查找，由于创意稿第二张与第一张制作方法几乎相同，在此就不详细说明制作步骤了。

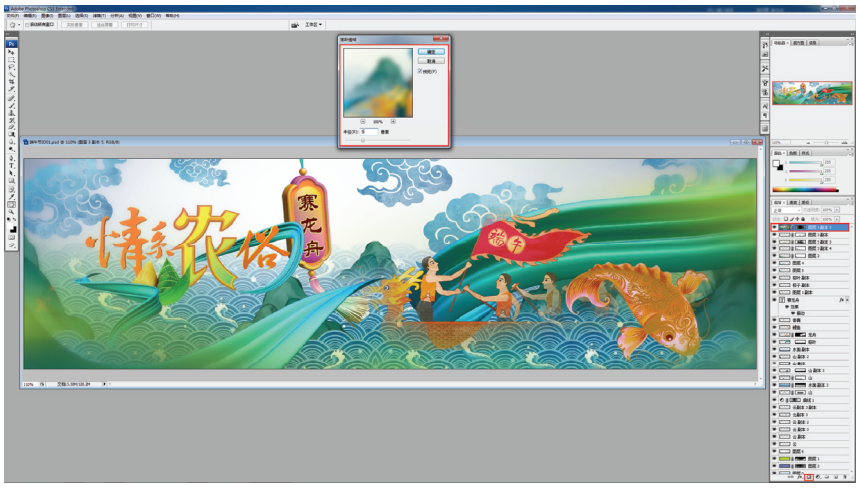


图 2-2-07

## 5DS+智作 2.3 在 C4D 中制作模型、动画、材质、灯光

### 2.3.1 本案例主要应用工具

01 样条约束：约束一个物体在样条曲线上做路径动画。

02 毛发：模拟自然中的毛发效果，本章主要做香囊下流苏效果。

## 2.3.2　粽叶模型、动画、材质、灯光

01 打开 C4D，单击“设置工程”，在界面右下角的属性面板，工程下帧率：25。因为我们国内的视频制式为 PAL 制，所以我们需要修改为 25，如图 2-3-01 所示。

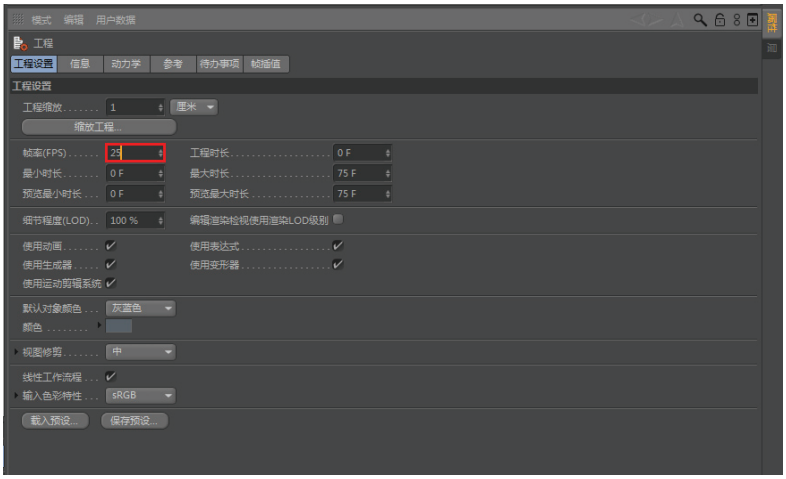


图　2-3-01

02 在工具栏中选择“贝塞尔”曲线，画出我们所需要的样条曲线，主要来制作粽叶截面，如图 2-3-02 所示。

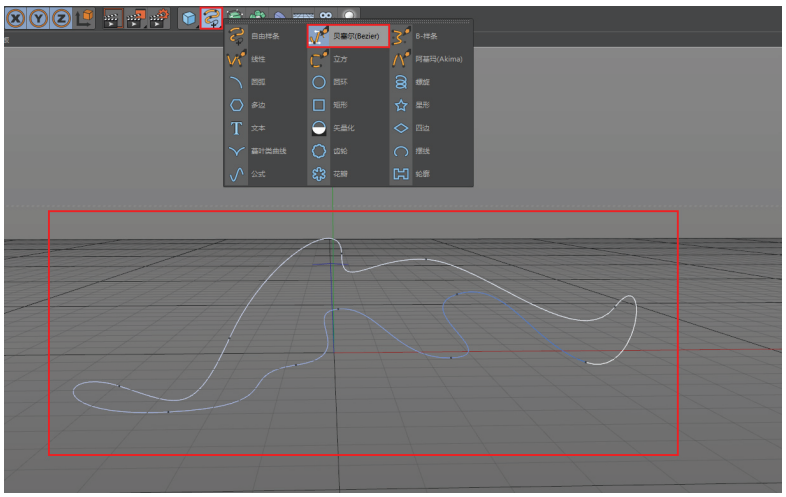


图　2-3-02

03 在工具栏中选择“挤压”命令，使我们制作好的样条成为有一定厚度的几何形体，选择默认参数即可，如图 2-3-03 所示。

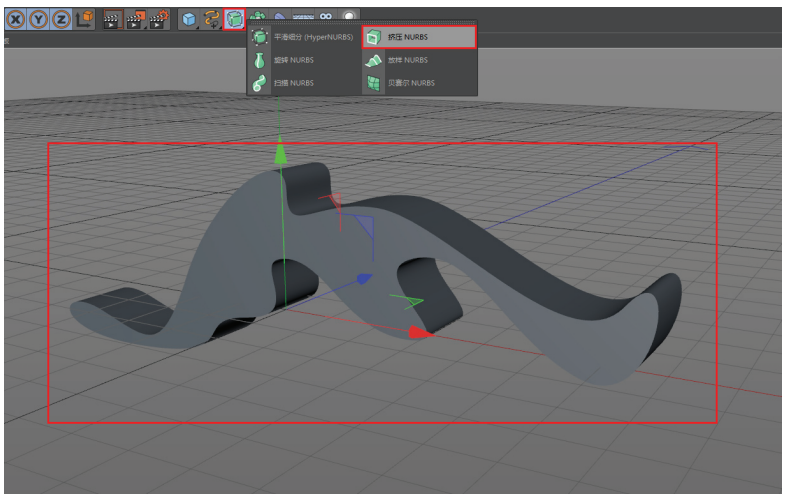


图　2-3-03

04 在工具栏中选择“贝塞尔”曲线，画出我们所需要的样条曲线，来制作粽叶运动的路径，如图 2-3-04 所示。

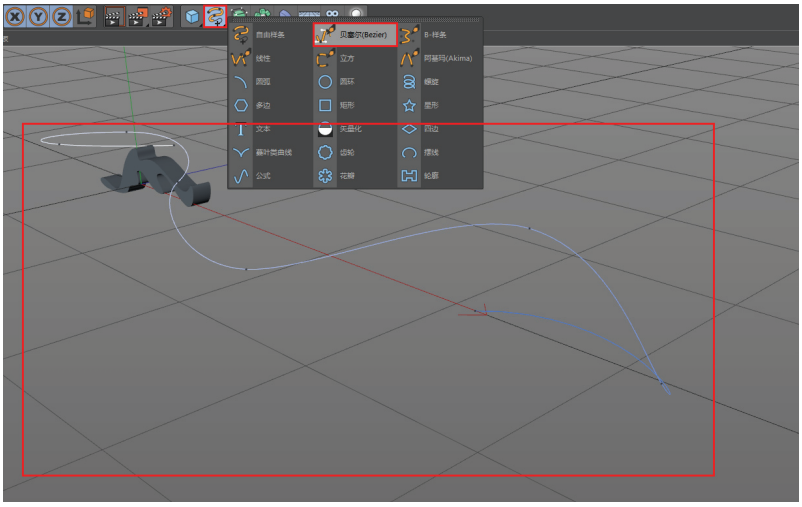


图 2-3-04

05 在工具栏中选择“样条约束”命令，选择“样条约束”与“挤压模型”，单击鼠标右键选择群组对象，这样样条约束就可以对模型起到约束作用。路径样条在组外，选择“样条”曲线拖拽到“样条约束”属性面板中“对象”下样条内。这样模型就可以在样条上做路径动画了，如图 2-3-05 所示。

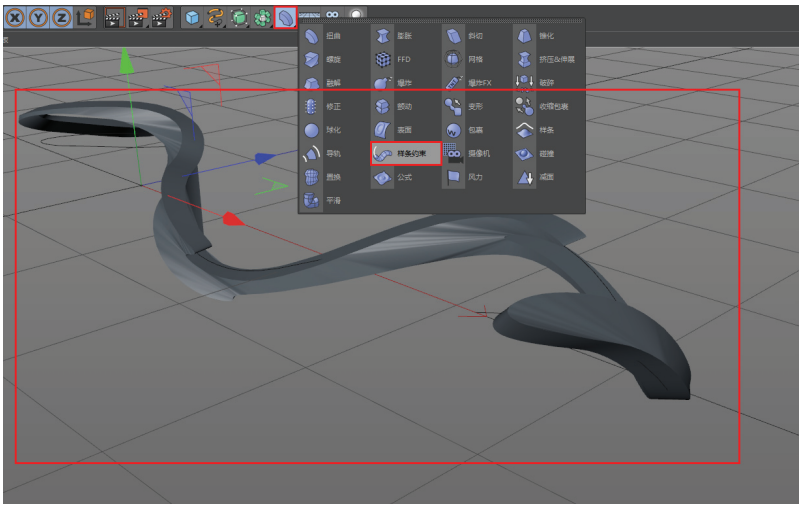


图 2-3-05

06 我们发现模型有一些扭曲，这时可以看一下是否是轴向问题，调整轴向：+z。想改变模型为两端尖尖，展开“尺寸”，在尺寸的曲线上加点来调整模型外形，如图 2-3-06 所示。

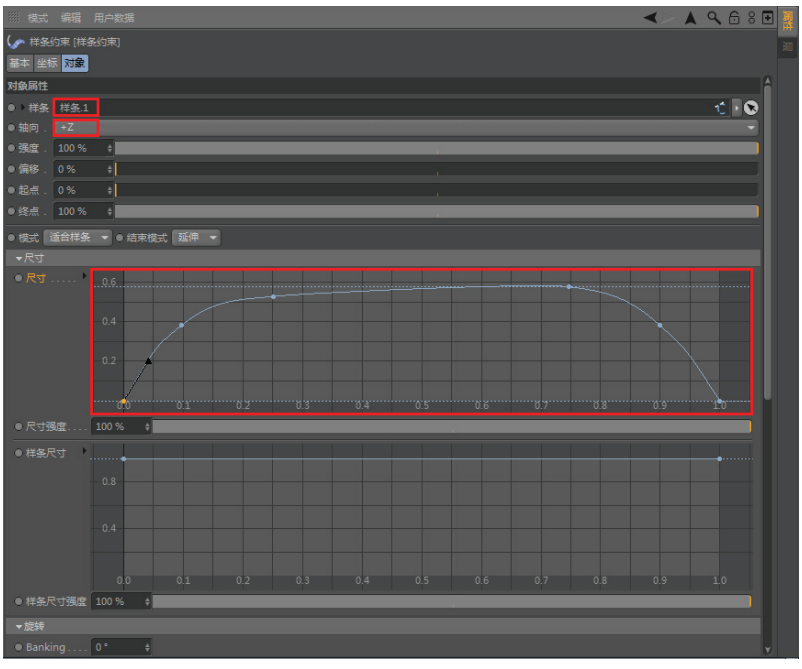


图 2-3-06

07 边调整尺寸曲线，边观察模型。达到自己想要的效果，如图 2-3-07 所示。

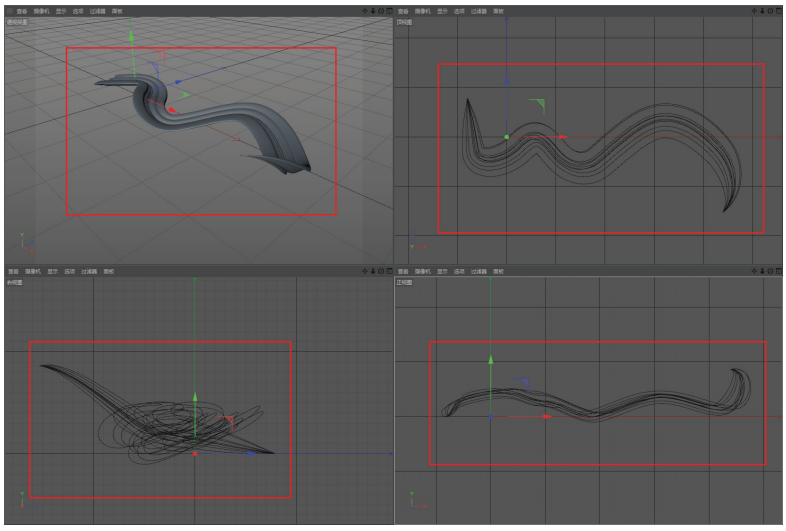


图　2-3-07

08 想对模型在曲线上的朝向进行改变，展开“旋转”，在旋转的曲线上加点来调整模型外形，如图 2-3-08 所示。

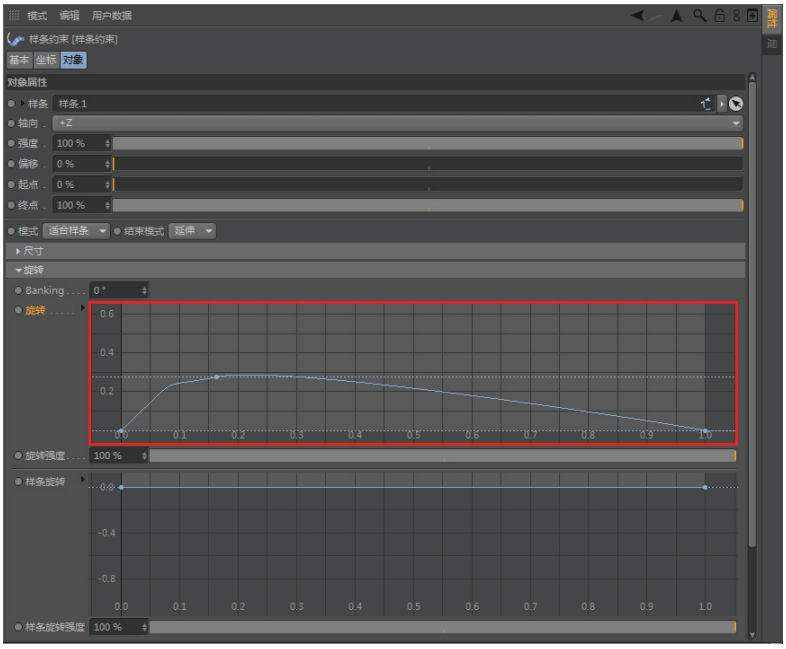



图　2-3-08

09 边调整旋转曲线，边观察模型。达到自己想要的效果，如图 2-3-09 所示。

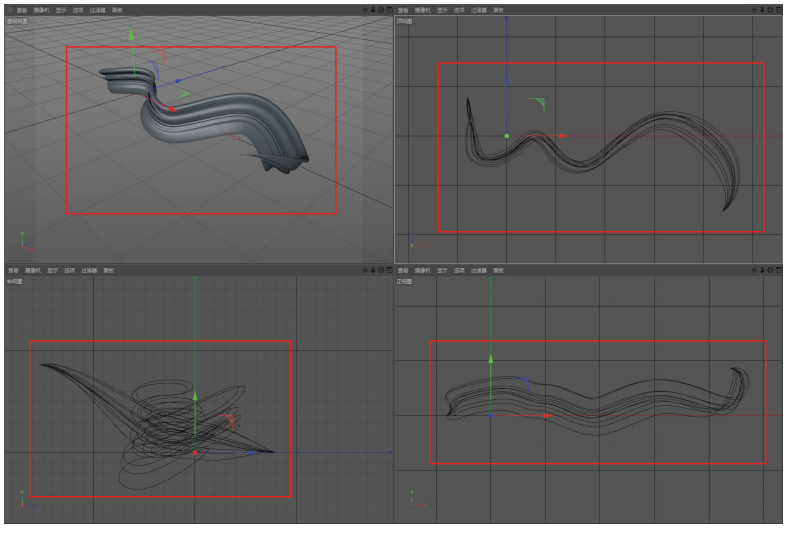


图　2-3-09

10 在对象面板中选择“样条约束”，在属性面板中的“对象”下，对“偏移”“终点”做关键帧动画，展示模型在曲线上由小变大，沿着路径走动的动画（参数如下：0 帧时偏移：0%，终点 7%；21 帧时偏移：2%，终点 24%；39 帧时偏移：9%，终点 26%；110 帧时偏移：44%，终点 57%），参数仅做参考，如图 2-3-10 所示。

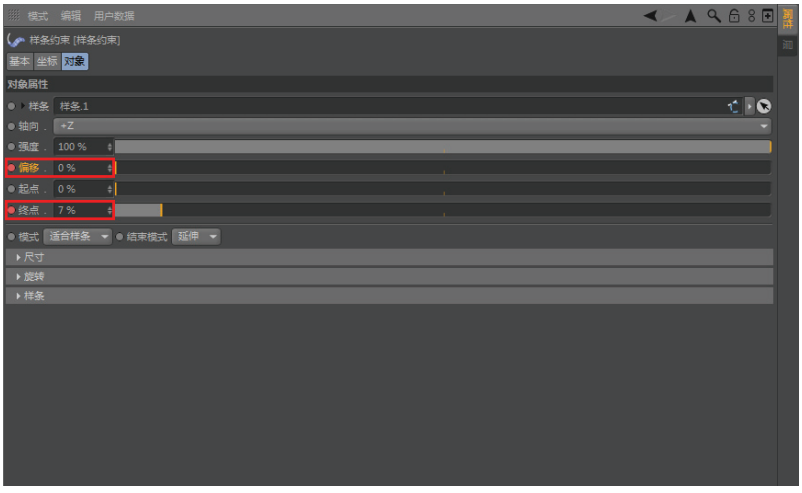



图 2-3-10

11 同时我们还可以通过“尺寸强度”“样条尺寸强度”打关键帧，对外形加以调整（参数如下：0 帧时尺寸强度：31%；21 帧时尺寸强度：57%，样条尺寸强度 36%；39 帧时尺寸强度：48%，样条尺寸强度 64%；70 帧时尺寸强度：28%；110 帧时尺寸强度：76%，样条尺寸强度 100%；），参数仅做参考。在不同时间帧截图，如图 2-3-11 所示。

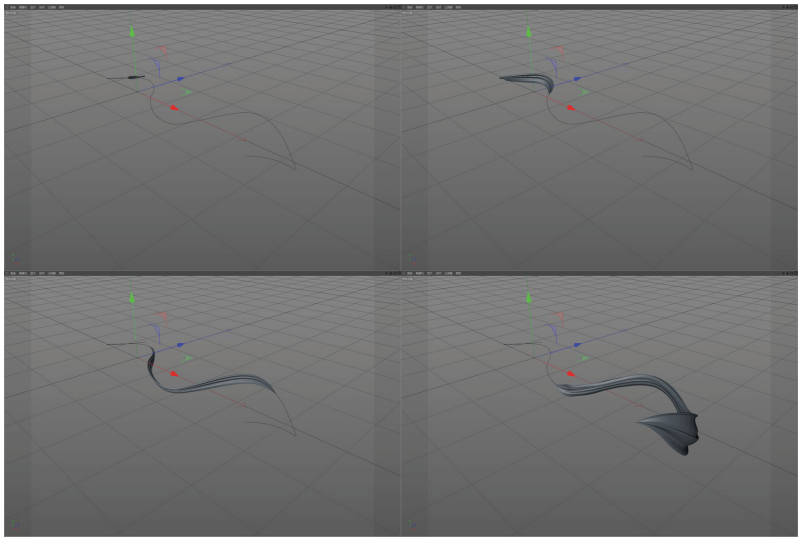


图 2-3-11

12 在材质窗口空白处，双击创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中“挤压”模型上，为粽叶上材质。双击材质球，选择颜色，单击纹理后面小三角，选择“菲涅耳”模拟中间到边缘的渐变效果，如图 2-3-12 所示。

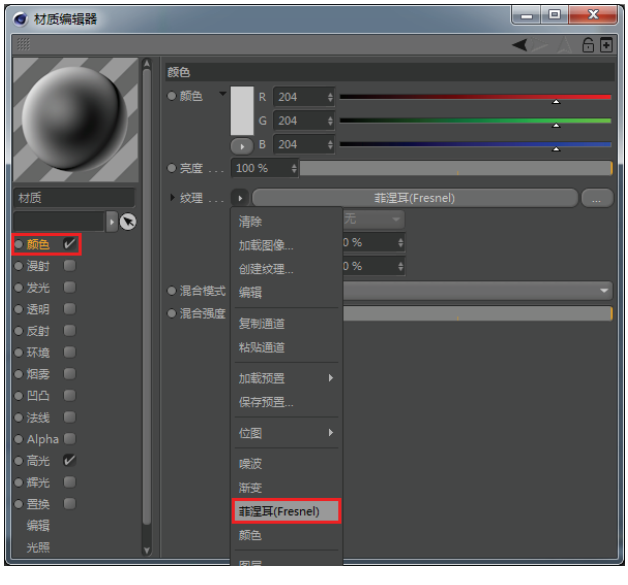



图 2-3-12

13 单击渐变色，调整渐变颜色左边蓝色右边绿色（参数如下：左边颜色：R：0，G：107，B：161；右边颜色：R：0，G：175，B：140），参数仅做参考，如图 2-3-13 所示。

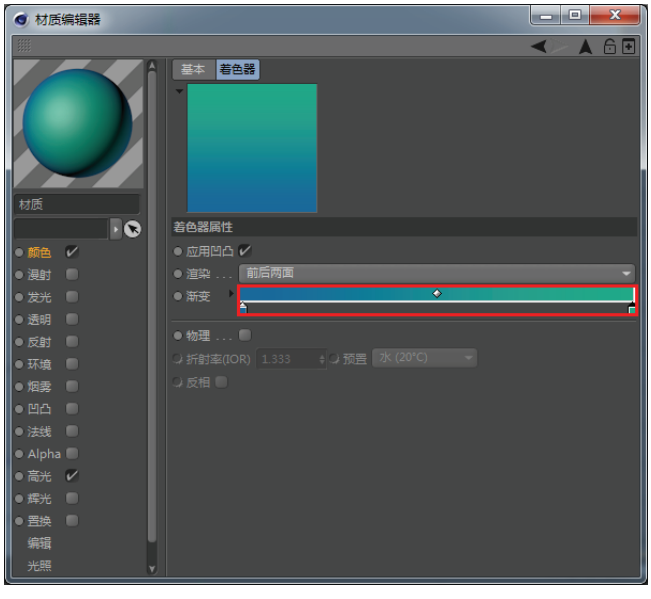



图　2-3-13

14 在工具栏中选择“地面”“天空”命令，为场景添加环境，如图 2-3-14 所示。

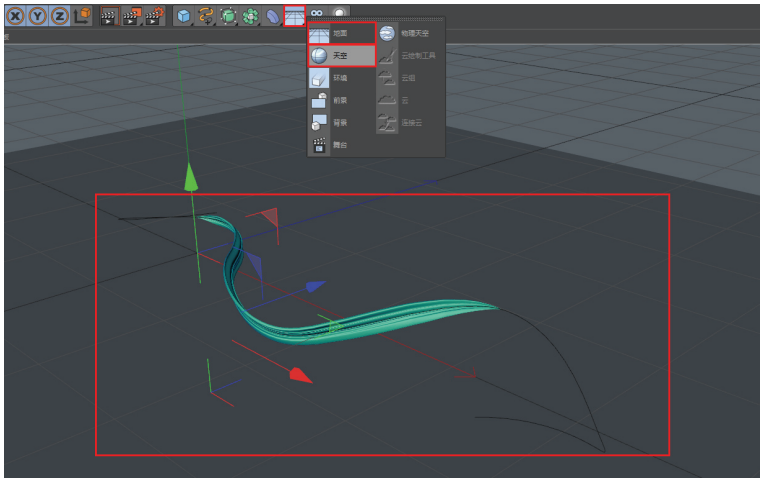


图　2-3-14

15 在材质窗口空白处，双击创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中的“地面”上，为地面上材质，颜色加暗一点（参数如下：颜色：R：137，G：137，B：137），参数仅做参考，如图 2-3-15 所示。

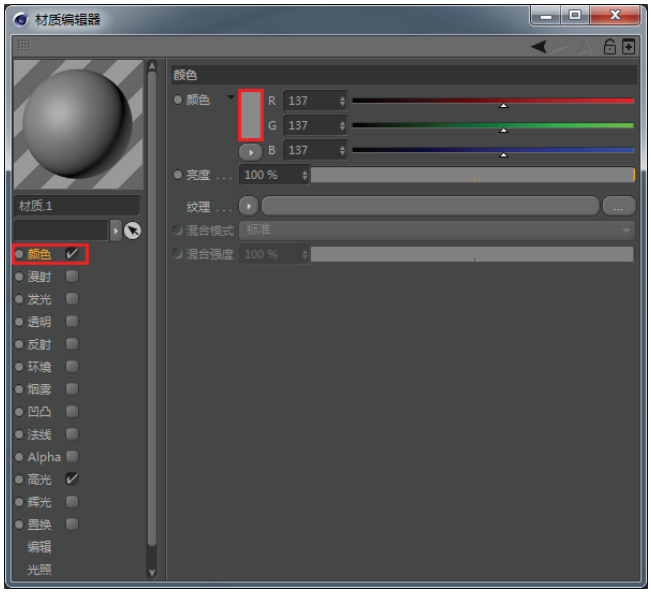



图　2-3-15

16 按快捷键〈Shift+F8〉打开“内容浏览器”，找到“预设”→“Visualize”→“Materials”→“HDRI”找到环境球“HDRI_01”并双击，将材质球拖拽到对象面板中的“天空”上，为天空上材质，如图 2-3-16 所示。

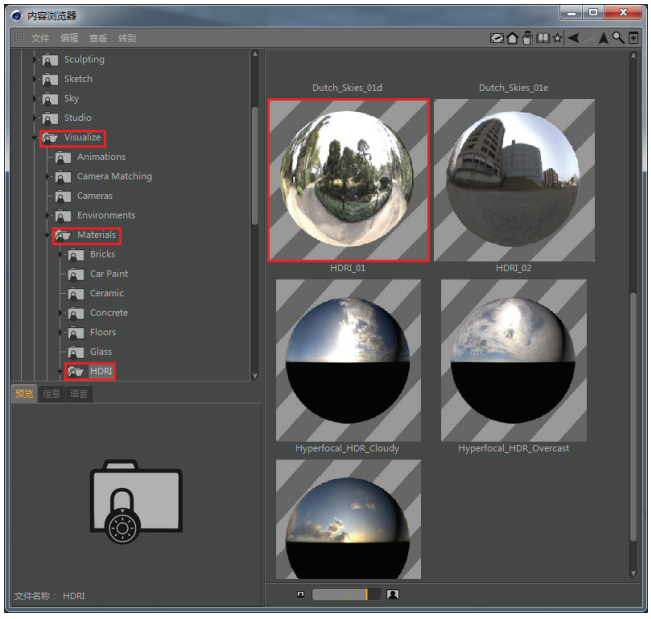



图 2-3-16

17 在对象面板中选择“天空”，右击“C4D标签”→“合成”，添加合成标签设置合成信息，如图 2-3-17 所示。

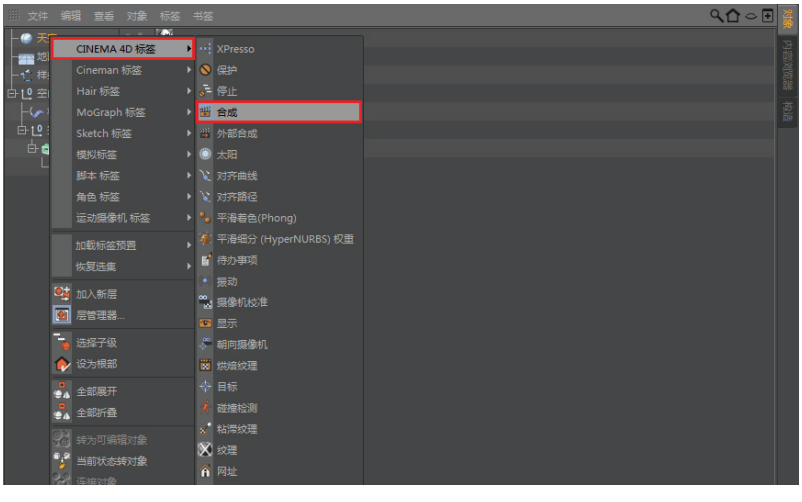



图 2-3-17

18 在对象面板中选择“合成”标签，在属性面板中去掉“摄像机可见”，在视图中我们看不到天空，但是在渲染时仍对模型起到天空的作用，如图 2-3-18 所示。

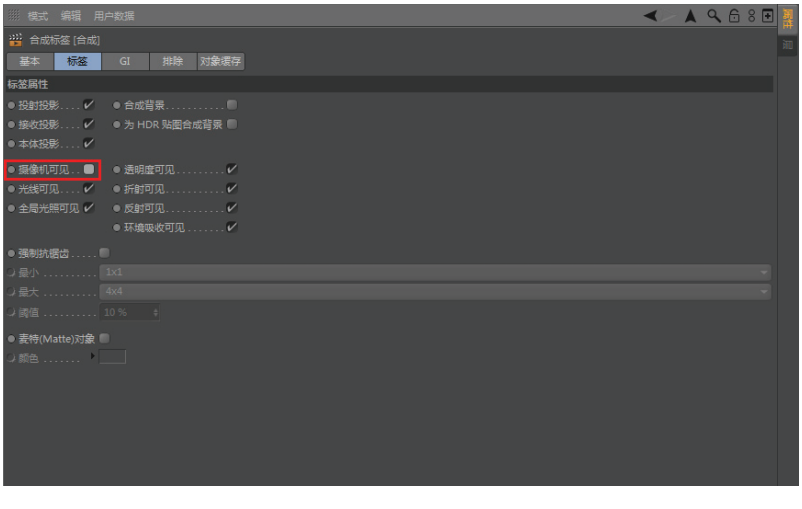



图 2-3-18

19 在工具栏中选择“灯光”命令，做主光源调整颜色为纯白色，颜色 R：255，G：255，B：255，打开投影：阴影贴图（软阴影），如图 2–3–19 所示。

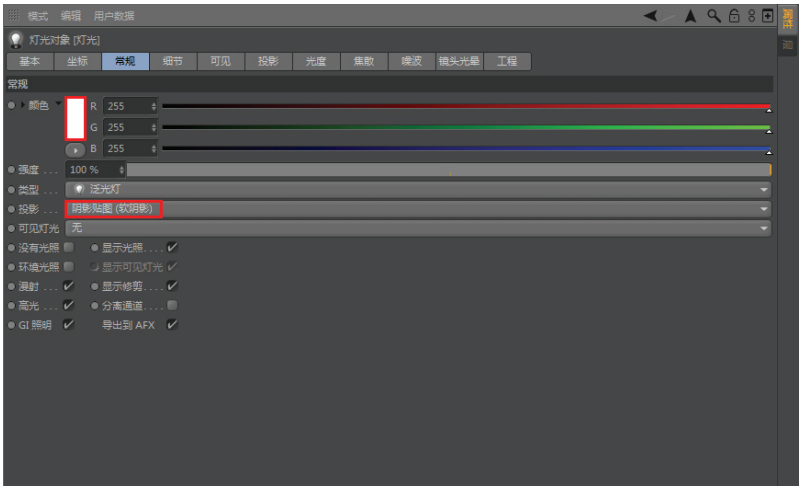



图　2–3–19

20 选择“灯光”调整光源位置，在场景主体物左前方偏上（参数如下：坐标 x 轴：–460，y 轴：1448，z 轴：–772），参数仅做参考，如图 2–3–20 所示。

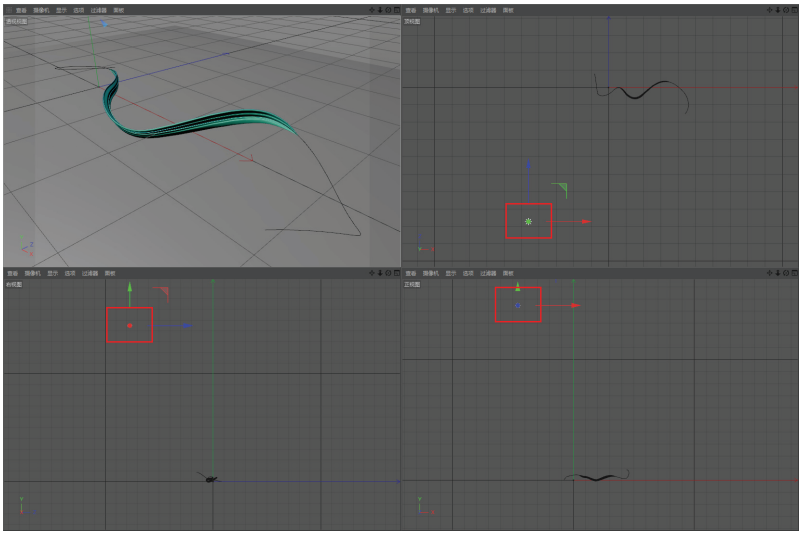
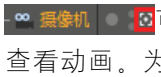


图　2–3–20

21 在工具栏中选择“摄像机”命令，在对象面板中单击“摄像机”后面的按钮 

可以切换到摄像机视角，方便查看动画。为“摄像机”做一段推拉动画（参数如下：0 帧时位移 x 轴：–94，y 轴：15，z 轴：–54；旋转 x 轴：61.8°，y 轴：19.8°；110 帧时位移 x 轴：–162，y 轴：14，z 轴：–77；旋转 x 轴：61.5°，y 轴：2.7°），参数仅做参考，如图 2–3–21 所示。

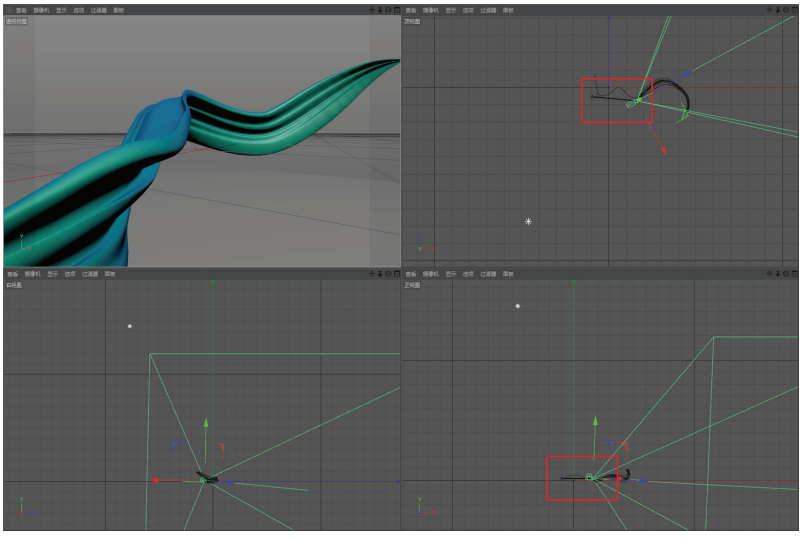


图　2–3–21

22 我们也可以对焦距打关键帧，来配合推拉的镜头感觉（参数如下：0 帧时焦距：18；110 帧时焦距：21），参数仅做参考，如图 2-3-22 所示。

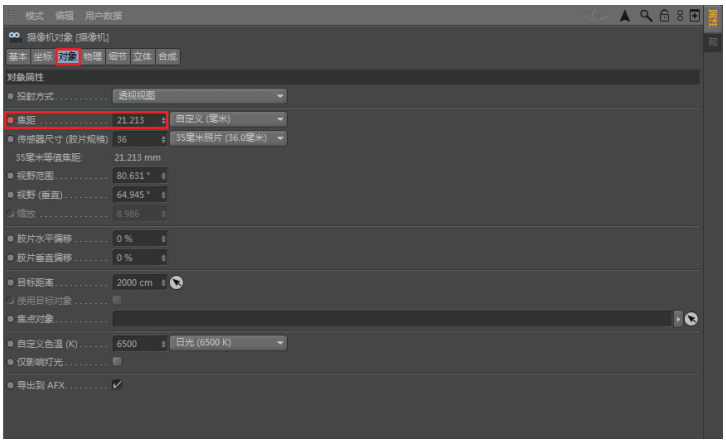


图 2-3-22

23 按快捷键〈Ctrl+B〉打开“渲染设置”，在渲染设置窗口中“效果”处单击添加“全局光照”，为场景中增加真实的折射和反射效果。设置渲染输出画面尺寸，设置渲染时长。设置渲染保存路径，在“格式化”处选择输出格式，勾选 Alpha 通道，如图 2-3-23 所示。

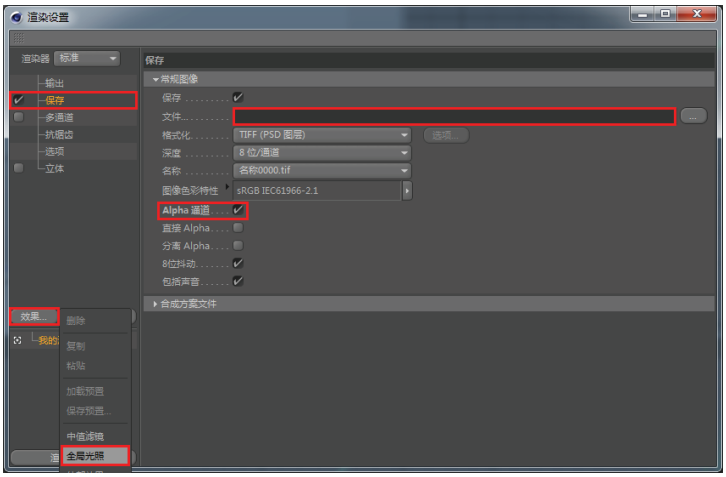


图 2-3-23

24 设置抗锯齿，“抗锯齿”→“最佳”，提高画面质量，如图 2-3-24 所示。

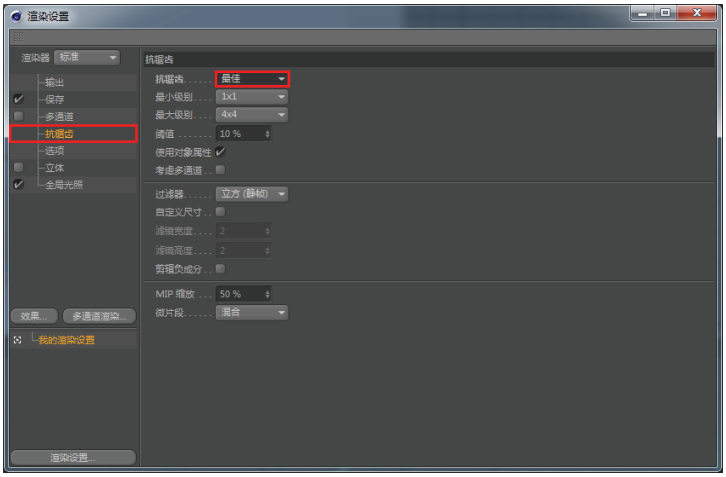


图 2-3-24

25 在时间线上找几帧，按快捷键〈Shift+R〉打开“图片查看器”渲染几张查看效果，如图 2-3-25 所示。

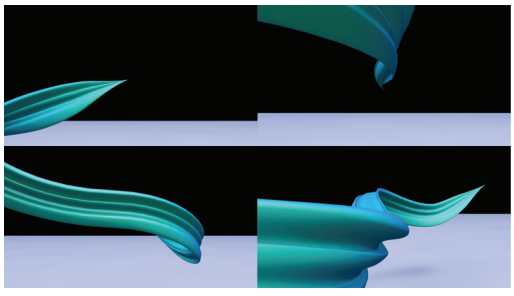


图 2-3-25

## 2.3.3　香囊模型、动画、材质、灯光

01 单击“文件”→“合并”命令，将我们在 Illustrator 中制作的“胶囊边框”路径导入到 C4D 中，如图 2-3-26 所示。

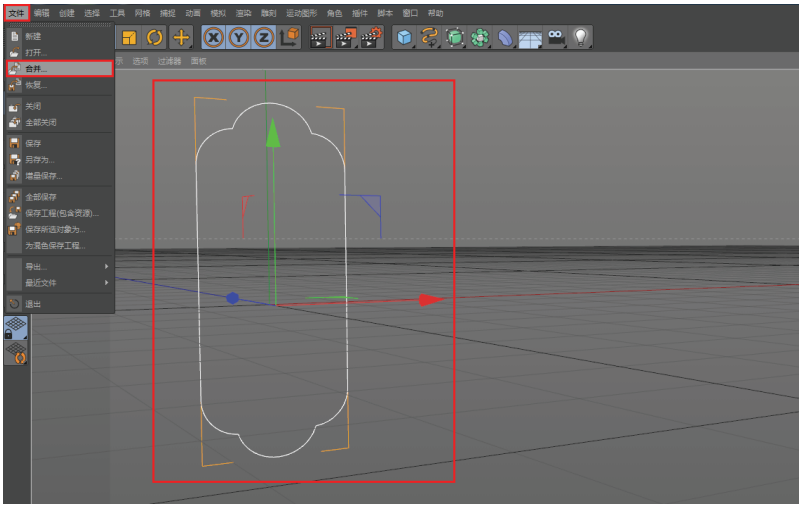


图　2-3-26

02 在工具栏中选择“挤压”命令，在对象面板中选择“样条布尔”拖拽到“挤压”命令下，使我们制作好的样条成为有一定厚度的几何形体，如图 2-3-27 所示。

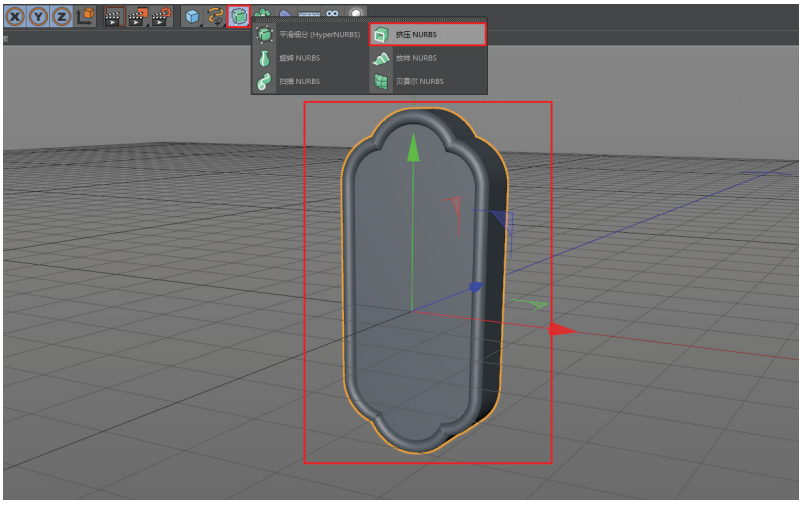


图　2-3-27

03 选择“挤压”命令，在属性面板下选择“对象”，调整移动 Y 轴为 6cm，控制模型厚底。选择“封顶”调整模型。顶端／末端：圆角封顶，步幅：5，半径：2cm。圆角类型：半圆，勾选外壳向内，如图 2-3-28 所示。

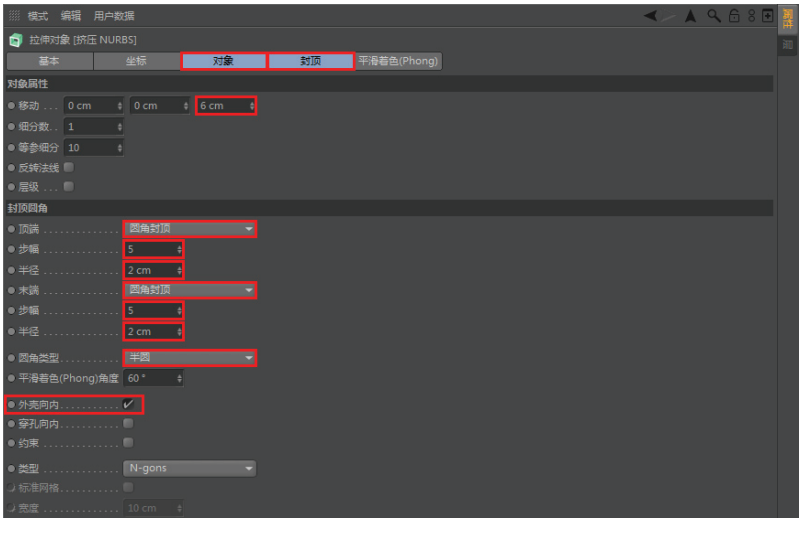


图　2-3-28

04 在对象面板中选择香囊边框“样条”，按住〈Ctrl〉键拖拽出两个“样条”边框，以备做其他模型所用，如图 2-3-29 所示。

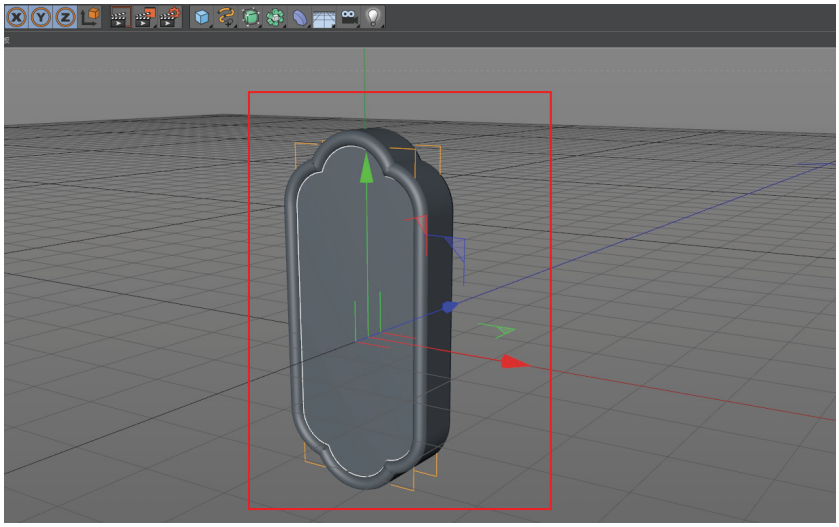


图 2-3-29

05 在工具栏中选择“球体”命令，在属性面板下选择“对象”调整球体大小，半径：1cm，分段：5，如图 2-3-30 所示。

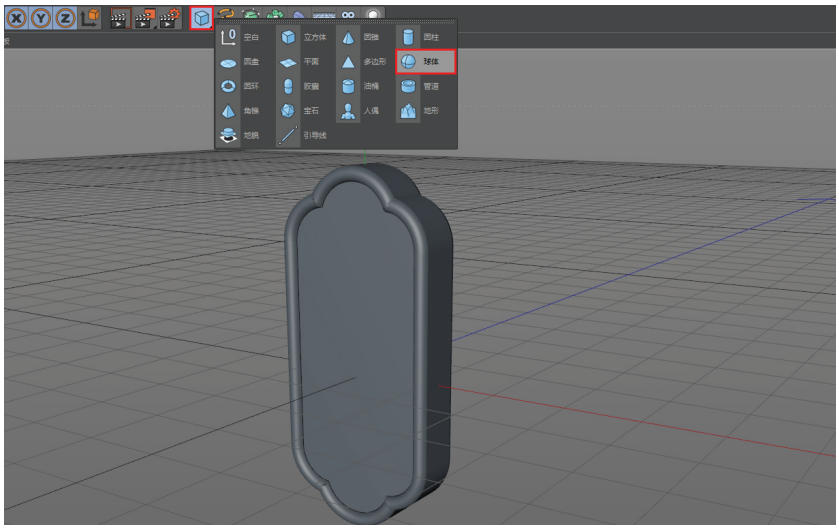


图 2-3-30

06 单击“运动图形”→“克隆”命令，选择“球体”拖拽到“克隆”命令下，使其生成多个物体，增加模型的细节，如图 2-3-31 所示。

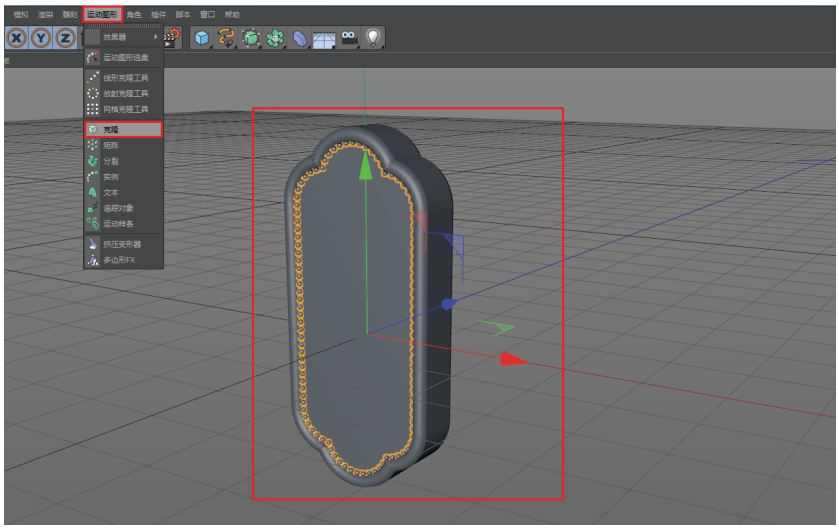


图 2-3-31

07 选择“克隆”，在属性面板下选择“对象”，在模式处选择“对象”，对象处将对象面板中香囊边框“样条”拖拽下来，分布处选择“平均”，数量：104，勾选每段。调整“球体”排列位置，如图 2-3-32 所示。

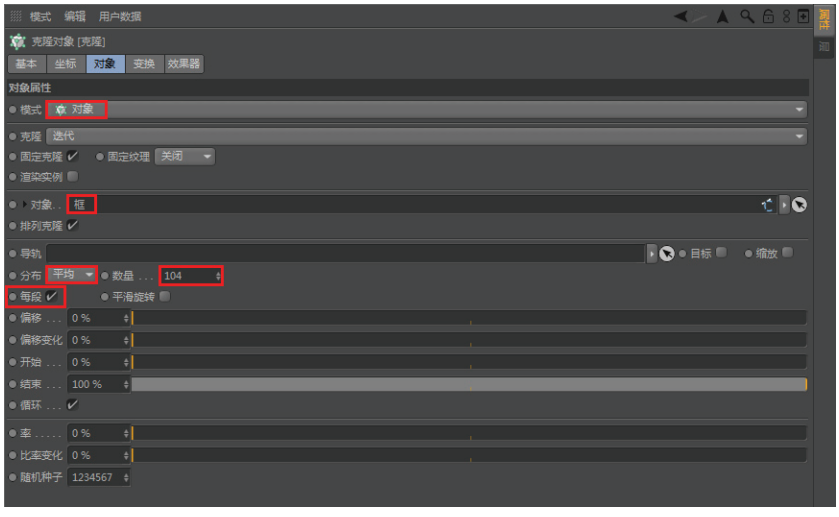



图　2-3-32

08 在工具栏中选择“胶囊”命令，按快捷键〈C〉（转换参数化对象为多边形对象），缩放模型，调整模型为我们所需要的，如图 2-3-33 所示。

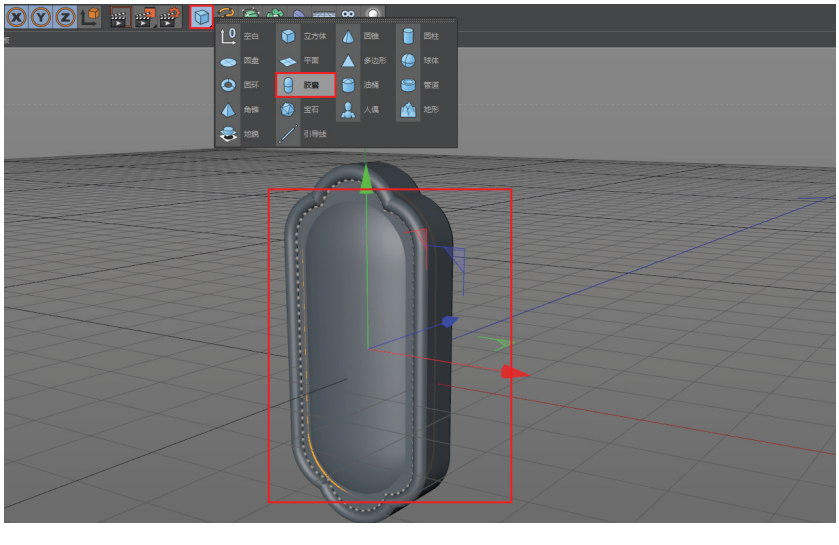


图　2-3-33

09 在工具栏中选择“球体”命令，调整大小移动摆放位置，如图 2-3-34 所示。

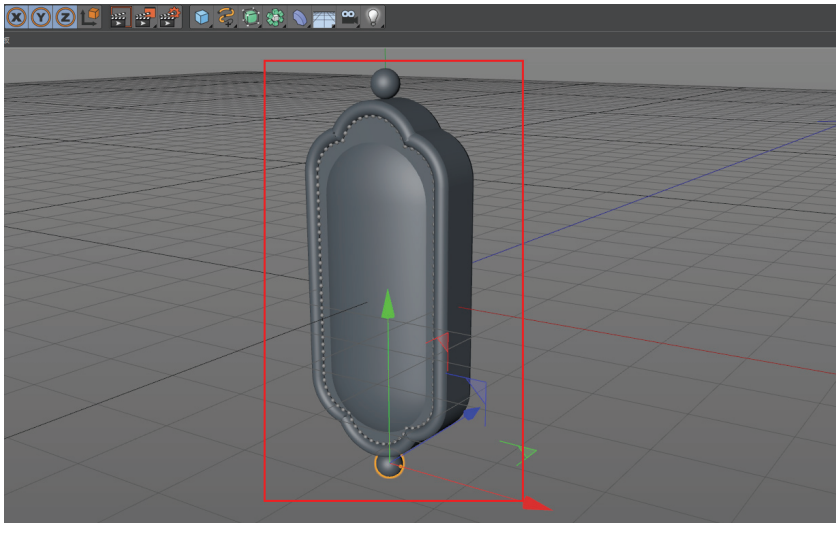


图　2-3-34

10 在工具栏中选择“贝塞尔”曲线，画出我们所需要的样条曲线，主要来制作流苏头部装饰截面，如图 2-3-35 所示。

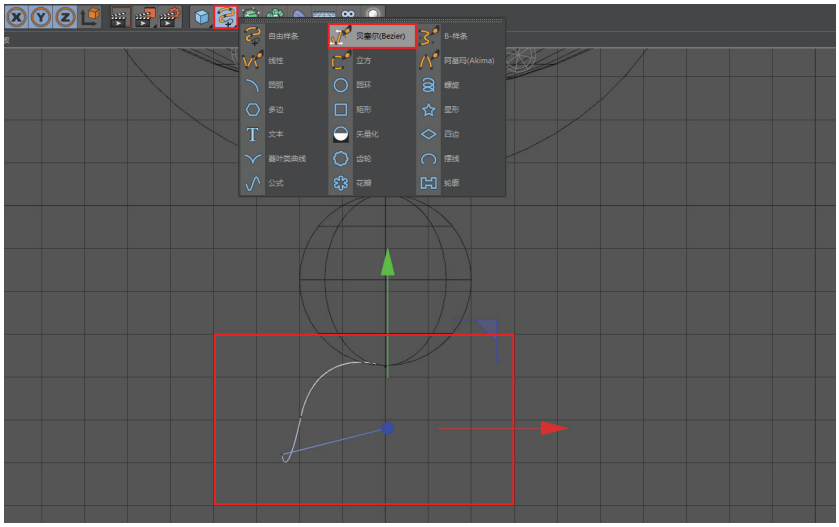


图 2-3-35

11 在工具栏中选择“旋转”命令，对我们画的“样条”曲线旋转成面，如图 2-3-36 所示。

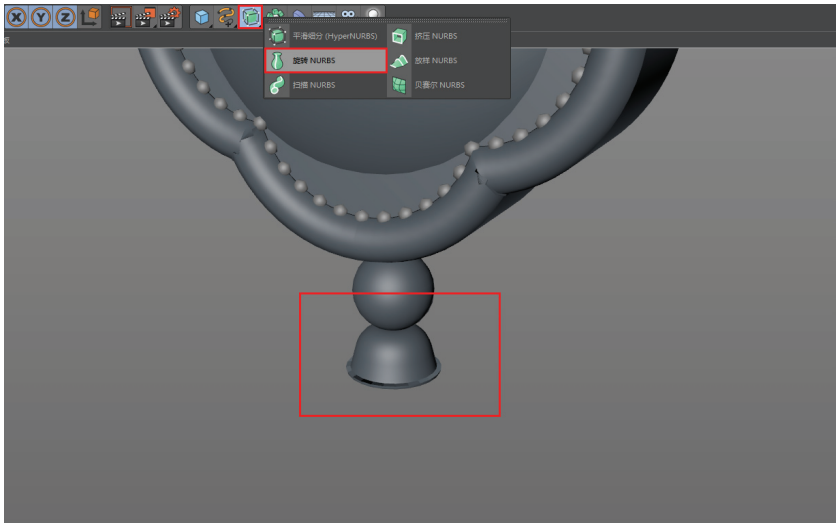


图 2-3-36

12 在工具栏中选择“圆盘”命令，在属性面板下选择“对象”调整外部半径：6cm，旋转分段：10。做流苏（毛发）发射物体，如图 2-3-37 所示。

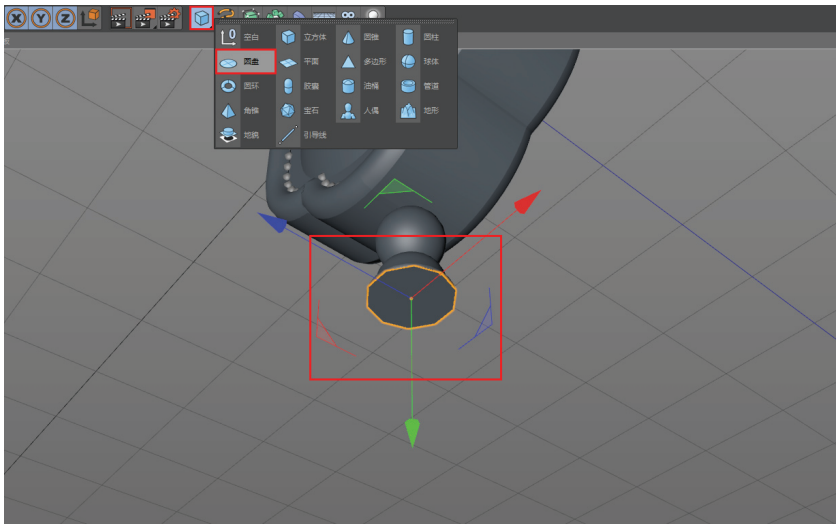


图 2-3-37

13 在对象面板中选择“圆盘”，单击“模拟”→“毛发对象”→“添加毛发”命令，制作流苏，如图 2-3-38 所示。

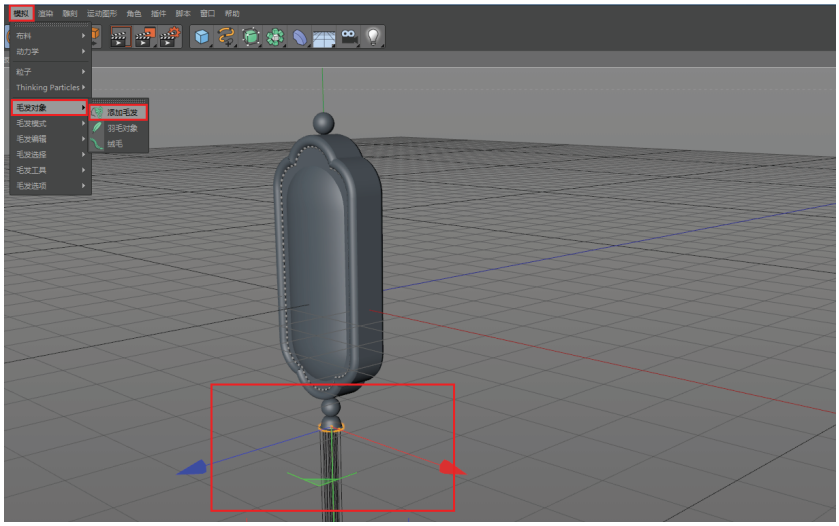


图　2-3-38

14 按快捷键〈Shift+R〉打开“图片查看器”，渲染一张查看效果，如图 2-3-39 所示。

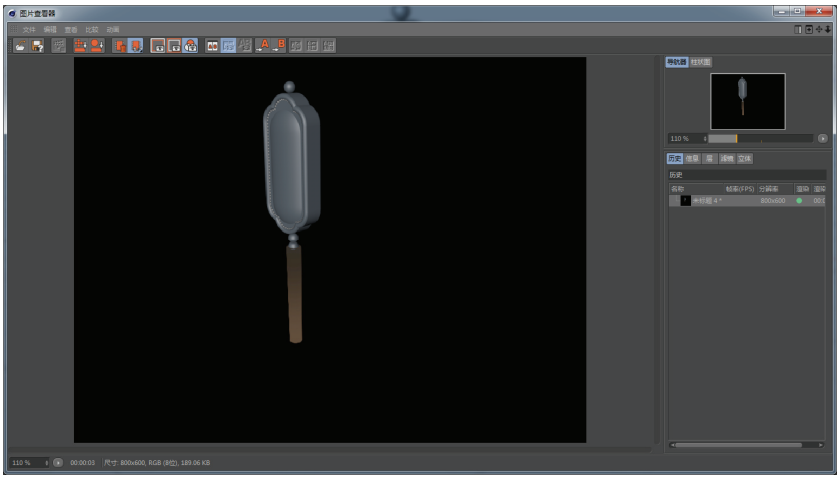


图　2-3-39

15 发现毛发是带颜色的，在材质窗口中选择毛发材质球双击，打开“材质编辑器”，发现有很多属性可以控制毛发，“颜色”属性下可以调节生成颜色，修改成我们想要的颜色，如图 2-3-40 所示。

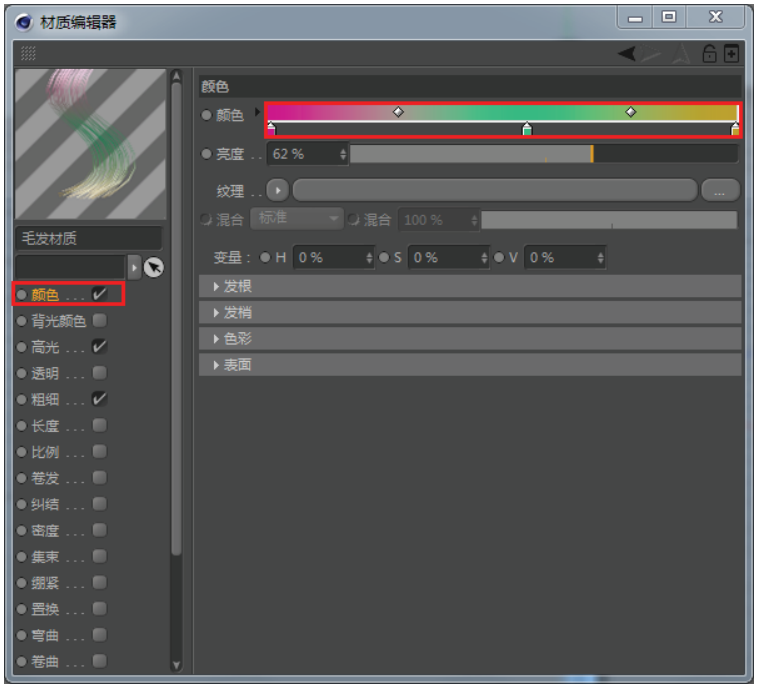



图　2-3-40

16 在“材质编辑器”选择“高光”，强度加强（强度：84%），次要下强度减弱（强度：66%），如图 2-3-41 所示。

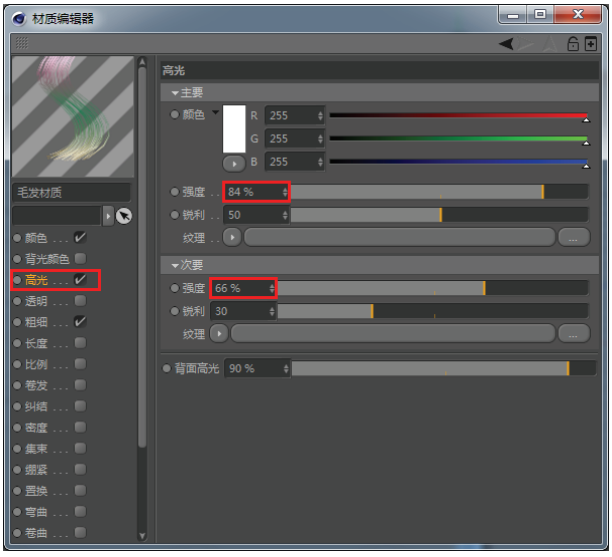



图 2-3-41

17 在“材质编辑器”选择“粗细”，调成发根发梢一样粗细（发根/发梢：0.4cm，变化：0.3cm），如图 2-3-42 所示。

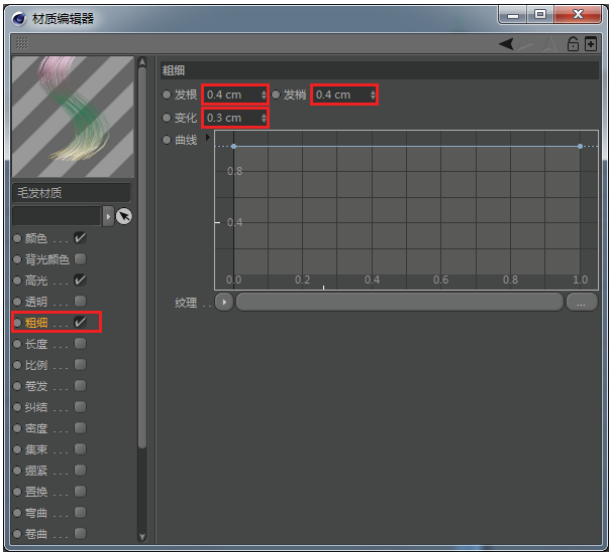



图 2-3-42

18 在“材质编辑器”选择“卷发”，添加“卷发”效果，调整卷发程度（卷发：10%），如图 2-3-43 所示。

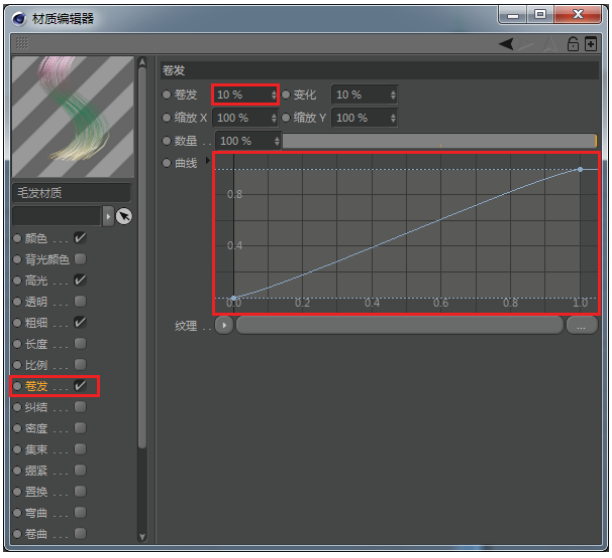



图 2-3-43

19 按快捷键〈Shift+R〉渲染，发现流苏比较密集，在对象面板中选择“毛发”，在属性面板下选择“引导线”，发根下数量：20，长度：35cm，“毛发”下数量：150，减小重力，增加毛发的飘逸性，如图 2-3-44 所示。

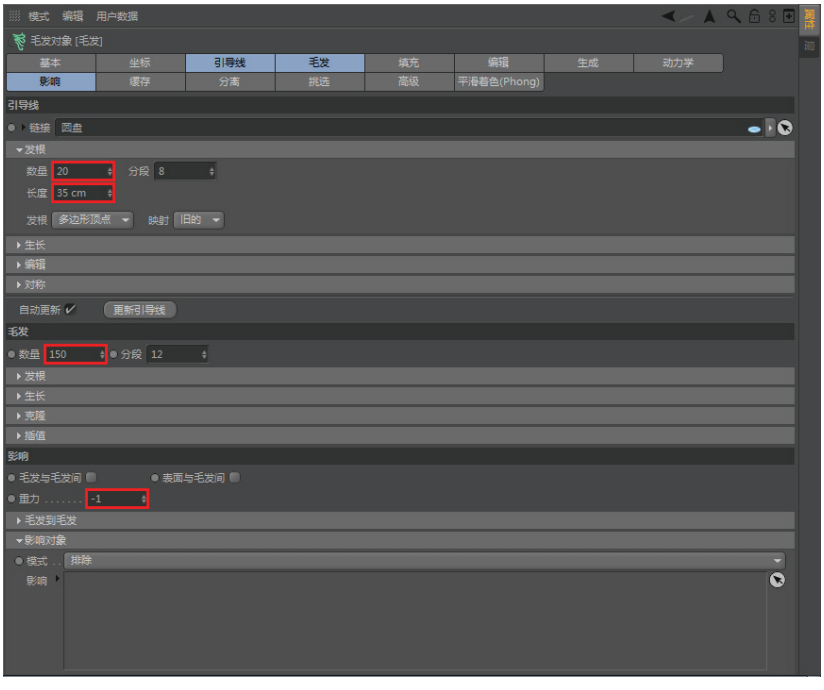



图　2-3-44

20 单击“模拟”→“粒子”→“风力”命令，给流苏添加一个“风力”，让它有一些漂浮感觉，如图 2-3-45 所示。

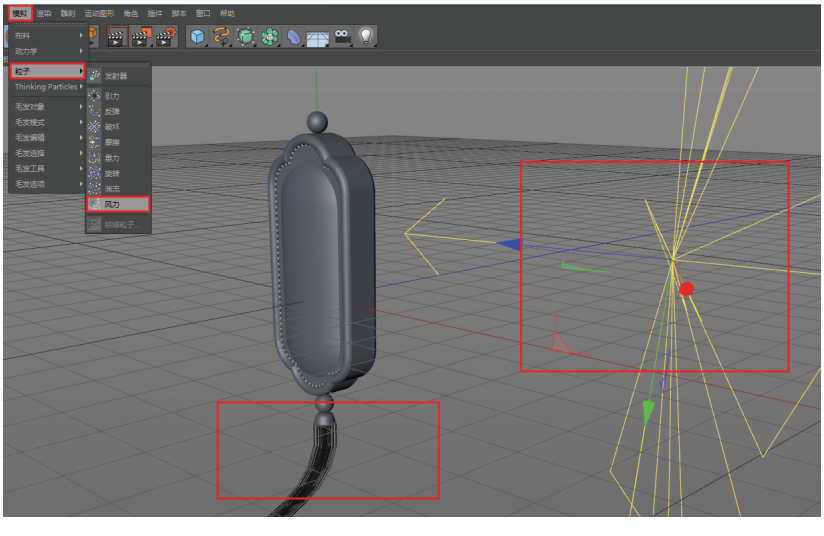



图　2-3-45

21 在对象面板中选择“风力”拖拽到“毛发”，在属性面板下的“影响”里，将“模式”改为“包括”，如图 2-3-46 所示。

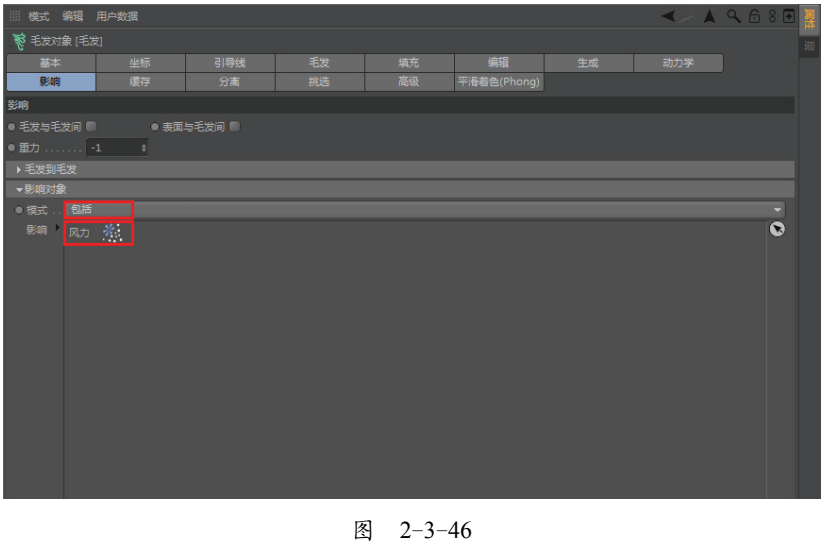



图　2-3-46

22 在对象面板中选择“风力”，对齐旋转调整风力方向，在属性面板下选择“对象”，调节风的强度，速度：2cm，如图 2-3-47 所示。

图 2-3-47

23 单击“模拟”→“粒子”→“湍流”命令，给流苏添加一些紊乱性，在对象面板中选择“湍流”拖拽到“毛发”在属性面板下的“影响”里，如图 2-3-48 所示。

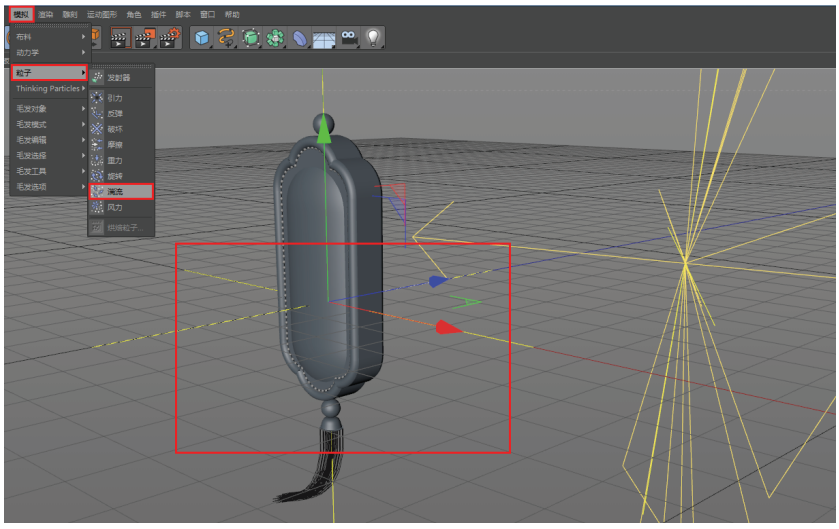



图 2-3-48

24 在对象面板中选择“湍流”，在属性面板下选择“对象”，调节紊乱程度与变化程度，速度：12.39cm，缩放：345.9%，如图 2-3-49 所示。

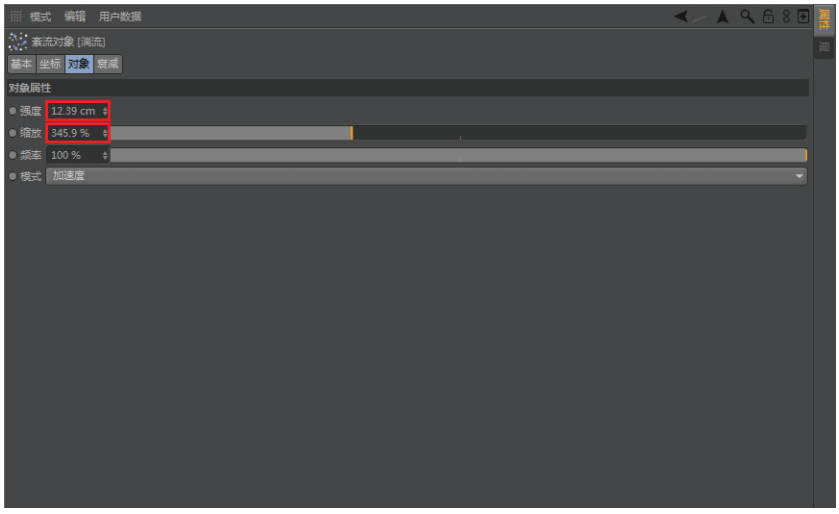



图 2-3-49

25 在对象面板中选择“湍流”拖拽到“毛发”在属性面板下的“影响”里，如图 2-3-50 所示。

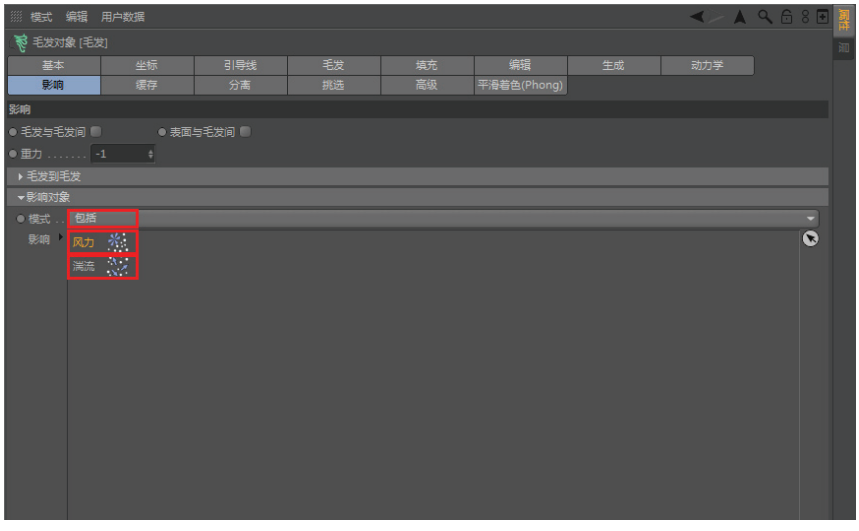



图　2-3-50

26 在工具栏中选择“贝塞尔”曲线，画我们香囊头部挂环路径，在工具栏中选择“圆环”，调整大小尺寸做截面，如图 2-3-51 所示。

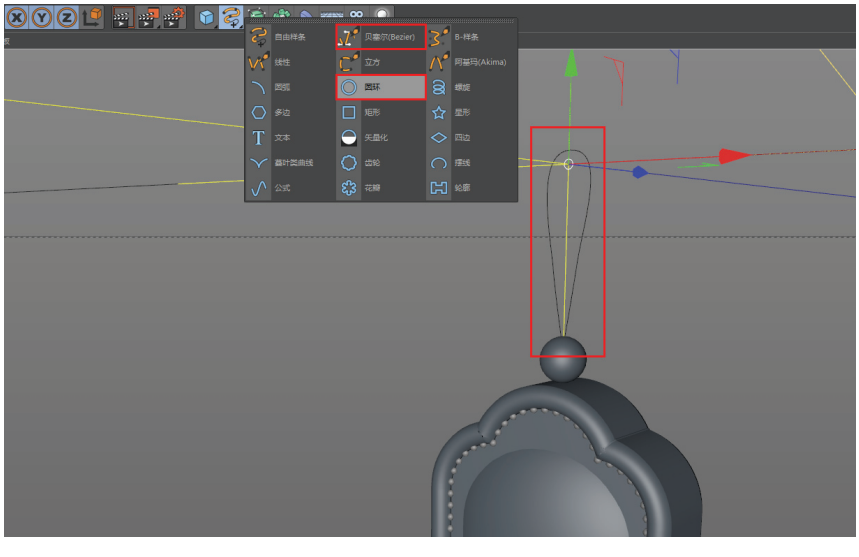



图　2-3-51

27 在工具栏中选择“扫描”，在对象面板中选择“贝塞尔”路径曲线与“圆环”，拖拽到“扫描”下生成模型，如图 2-3-52 所示。

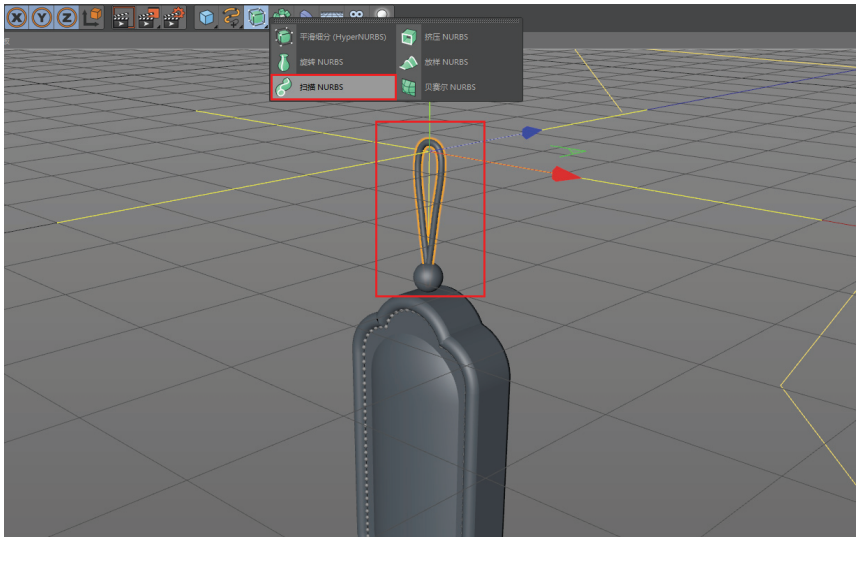



图　2-3-52

28 选择我们做好的模型，在对象面板中从上往下做好模型之间的父子级关系，有利于我们调整模型动画，如图 2-3-53 所示。

图 2-3-53

29 在对象面板中选择“香囊”组，为其制作选择动画来模拟风吹动的感觉（参数如下：0 帧时旋转 x 轴：−127°，y 轴：−7°；34 帧时旋转 x 轴：−19°，y 轴：0°，z 轴：0°；80 帧时旋转 y 轴：−1°，z 轴：1°；130 帧时旋转 x 轴：19°），参数仅做参考，如图 2-3-54 所示。

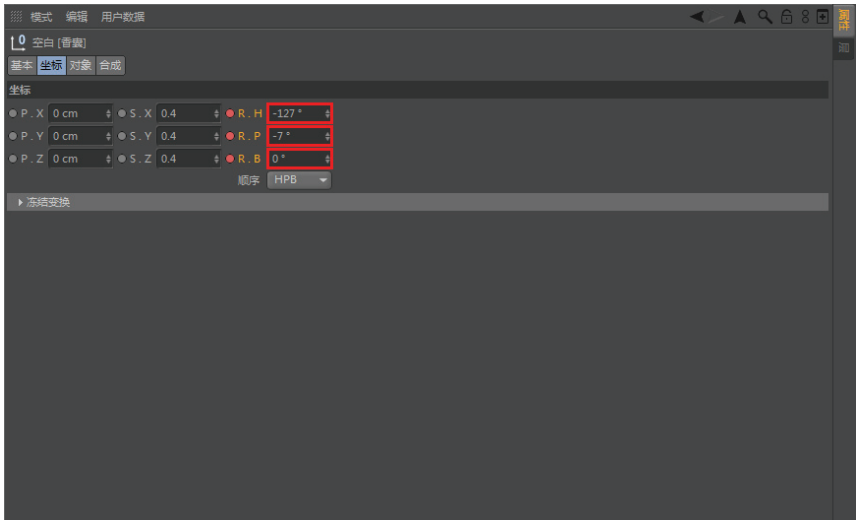


图 2-3-54

30 在对象面板中选择挂环下面的“球体”，也为选择做动画，增加摆动的效果（参数如下：0 帧时旋转 y 轴：12°；35 帧时旋转 y 轴：4°；80 帧时旋转 y 轴：−8°；130 帧时旋转 y 轴：3°），参数仅做参考，如图 2-3-55 所示。

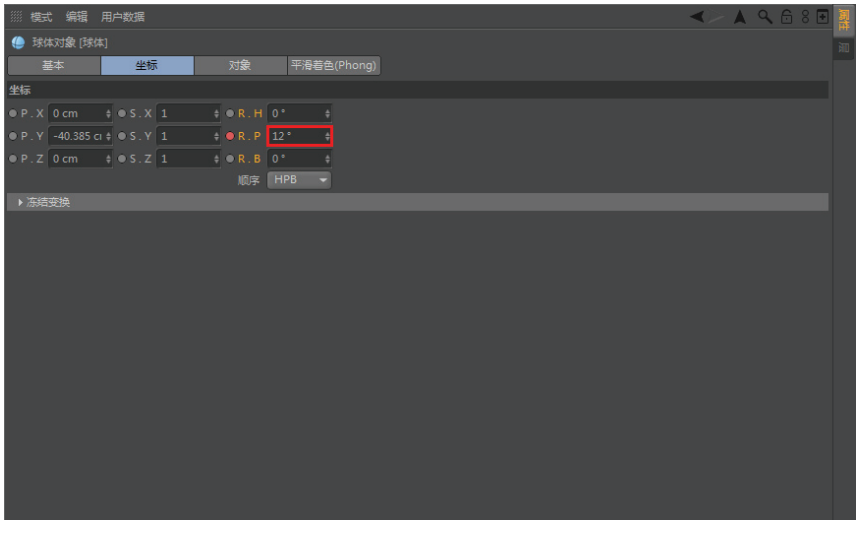


图 2-3-55

31 播放观察摆动效果，尽量调整到比较真实的样子，如图 2-3-56 所示。

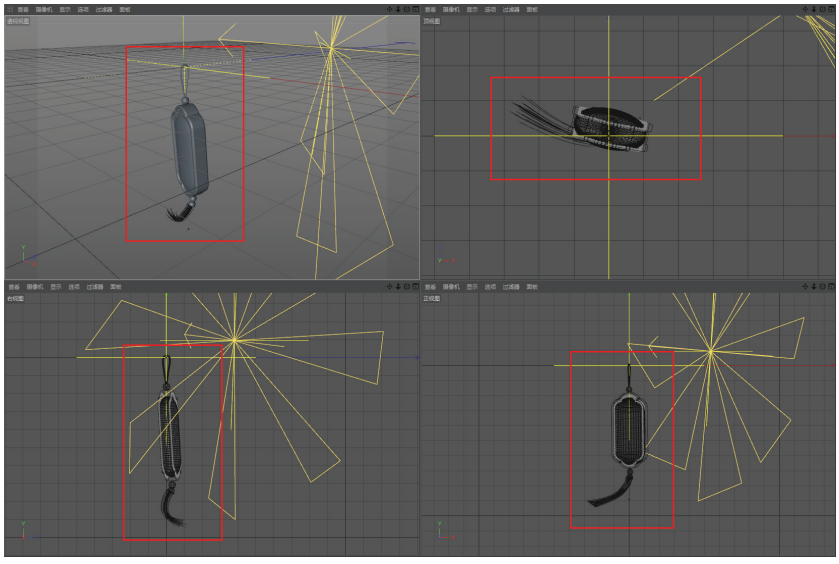


图　2-3-56

32 在工具栏中选择“灯光”命令，做主光源，调整颜色为纯白色，颜色 R：255，G：255，B：255，打开投影：阴影贴图（软阴影），如图 2-3-57 所示。

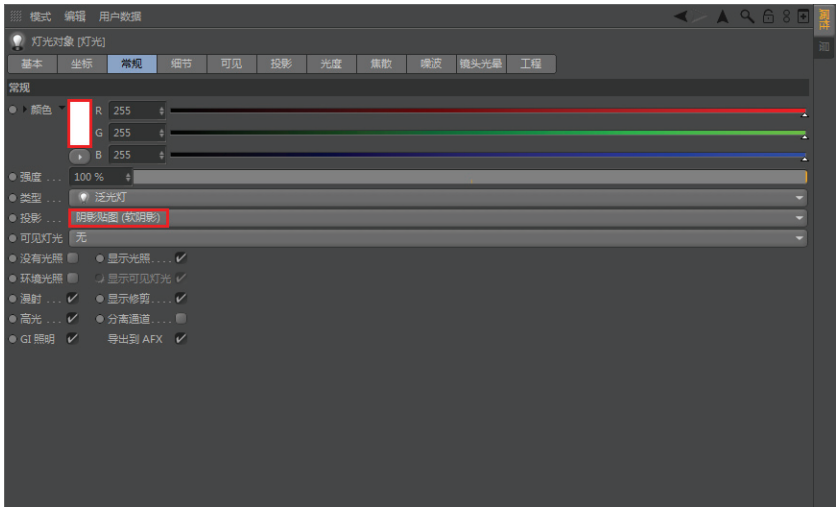



图　2-3-57

33 选择“灯光”调整光源位置，在场景主体物左前方偏上（参数如下：坐标 x 轴：−508、y 轴：540、z 轴：−751），参数仅做参考，如图 2-3-58 所示。

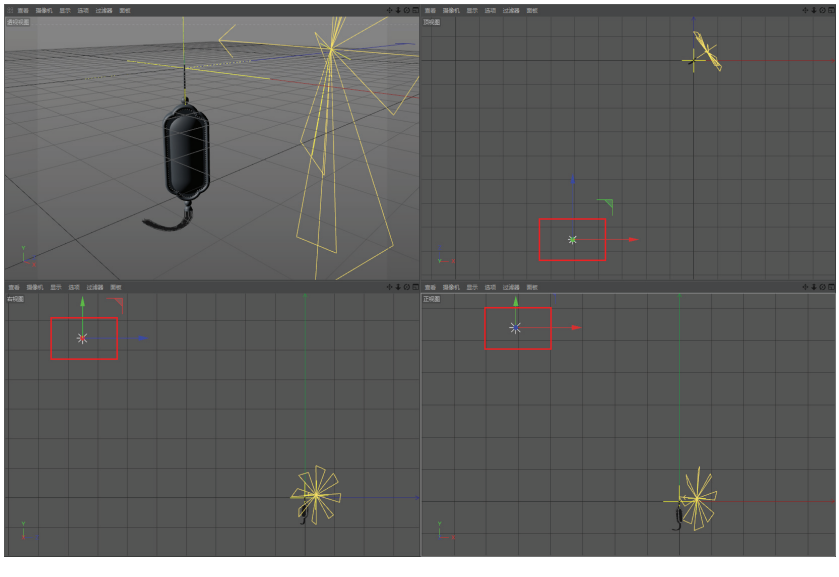


图　2-3-58

34 在材质窗口空白处，双击创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中的“扫描”模型上，为挂环上材质。双击材质球，选择颜色，单击纹理后面小三角，选择“渐变”模拟渐变色效果，如图 2-3-59 所示。

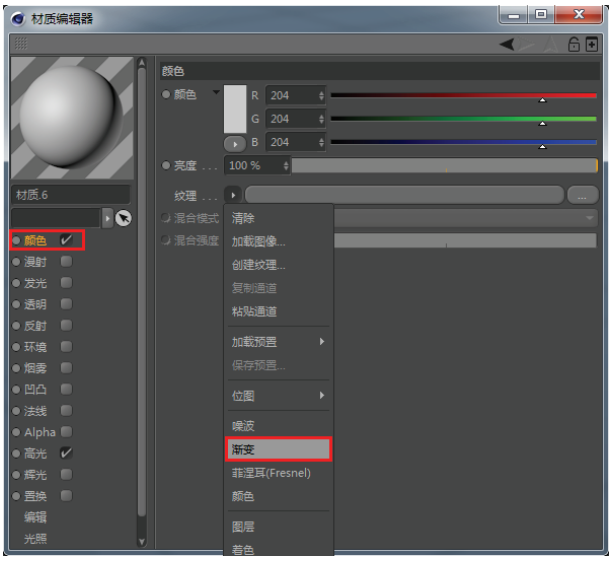



图 2-3-59

35 单击渐变色，调整渐变颜色左边蓝色右边绿色（参数如下：左边颜色：R：0，G：107，B：161；右边颜色：R：0，G：175，B：140），参数仅做参考。角度：-45°，调整倾斜渐变的感觉，如图 2-3-60 所示。

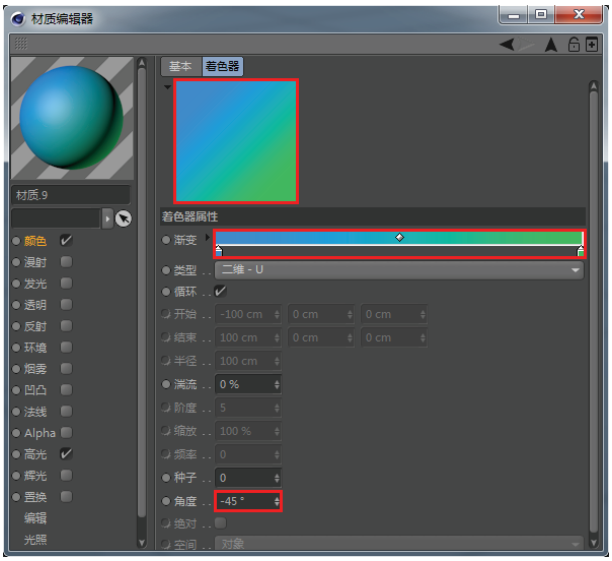



图 2-3-60

36 在材质窗口空白处，双击创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中“球体”模型上，为串珠上材质，双击材质球，选择颜色，单击纹理后面小三角，选择“菲涅耳”，模拟中间到边缘的渐变效果，如图 2-3-61 所示。

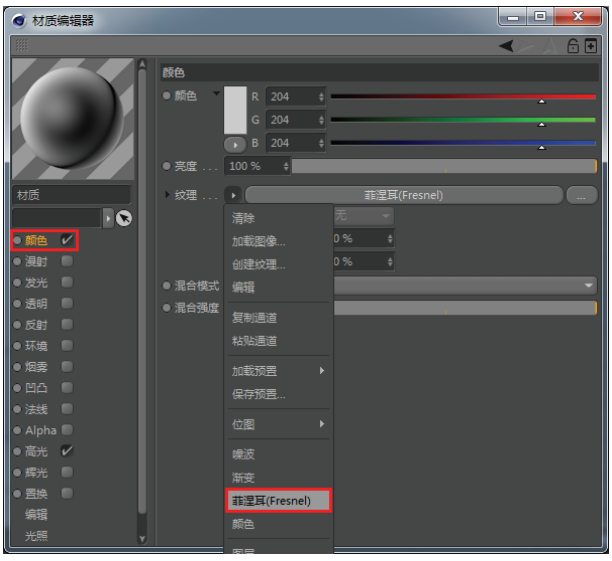



图 2-3-61

37 单击渐变色，调整渐变颜色左边橘红色右边橘黄色（参数如下：左边颜色：R：235，G：82，B：0；右边颜色：R：219，G：138，B：0），参数仅做参考，如图 2-3-62 所示。

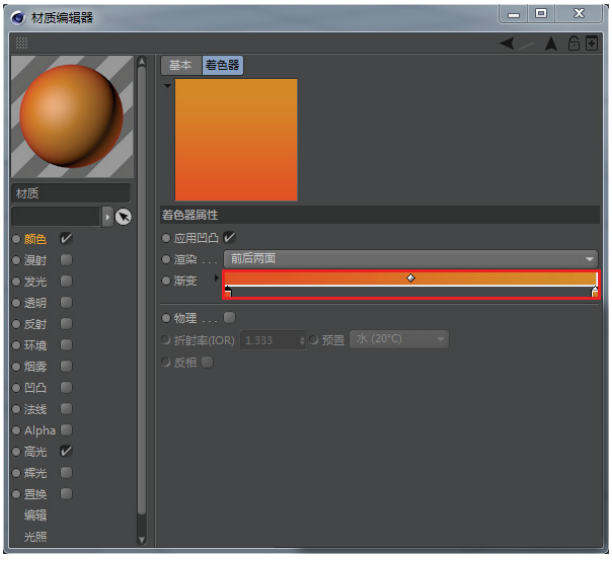



图　2-3-62

38 勾选反射，为材质球添加反射效果。单击纹理后面小三角，选择“菲涅耳”，模拟中间到边缘的反射强度渐变效果。混合模式：正片叠底，混合强度：59%。调整反射强度，如图 2-3-63 所示。

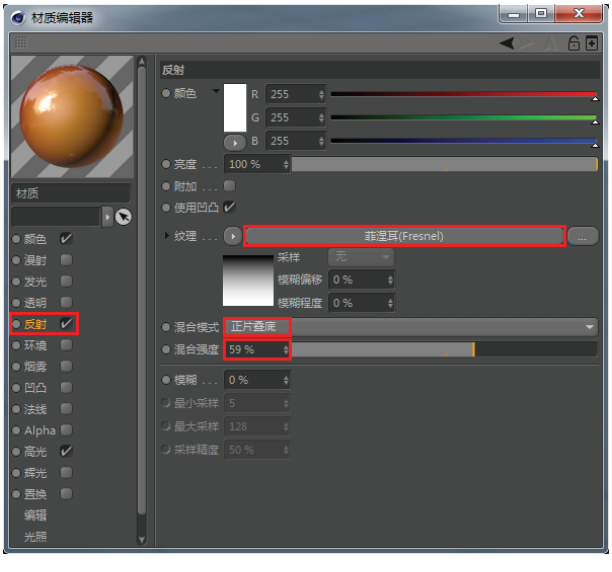



图　2-3-63

39 选择高光，调整高光颜色强度变化。单击纹理后面小三角，选择“菲涅耳”，模拟中间到边缘的渐变效果。单击渐变色，调整渐变颜色左边粉色右边黄色（参数如下：左边颜色：R：238，G：0，B：255；右边颜色：R：238，G：255，B：0），参数仅做参考。高度：120%，衰减：−19%，范围：20%。调整强度，如图 2-3-64 所示。

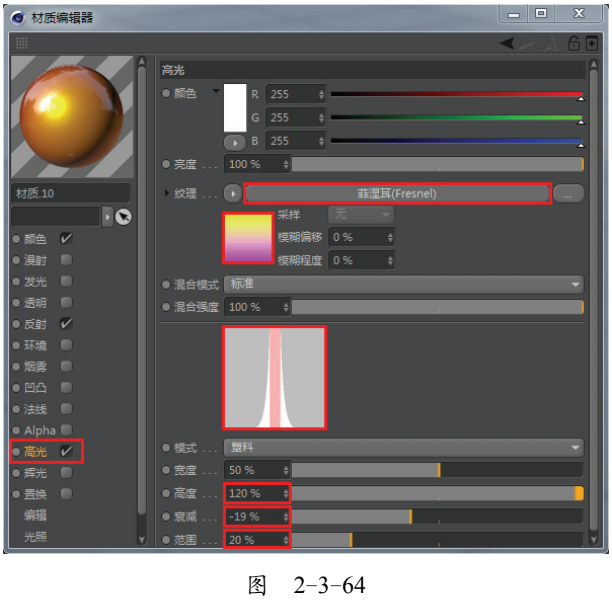



图　2-3-64

40 在材质窗口空白处，双击创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中“挤压”“胶囊”模型上，为香囊主体上材质。双击材质球，选择颜色，单击纹理后面小三角，选择“渐变”模拟渐变色效果，如图 2-3-65 所示。

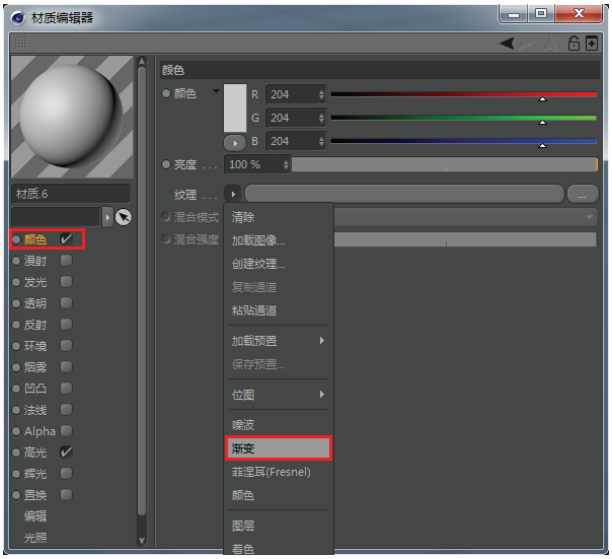



图 2-3-65

41 单击渐变色，调整渐变颜色（参数如下：左边颜色：R：255，G：114，B：0；中间颜色：R：189，G：154，B：14；右边颜色：R：186，G：52，B：137），参数仅做参考。角度：−45°，调整倾斜渐变的感觉，如图 2-3-66 所示。

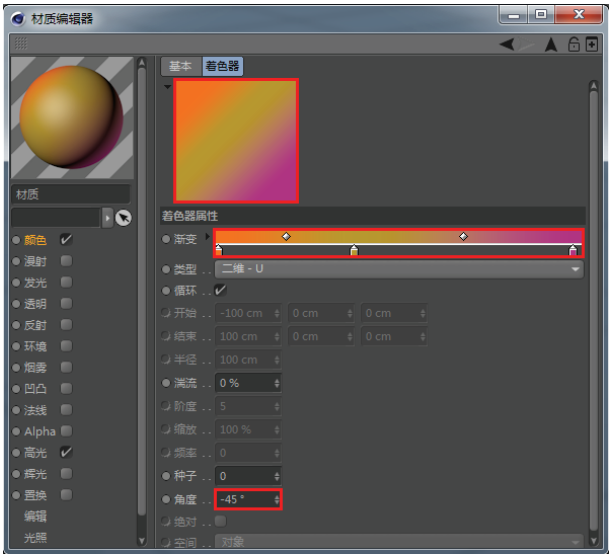



图 2-3-66

42 在材质窗口空白处，双击创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中的“克隆”模型上，为香囊配珠上材质。双击材质球，选择颜色，单击纹理后面小三角，选择“渐变”模拟渐变色效果，如图 2-3-67 所示。

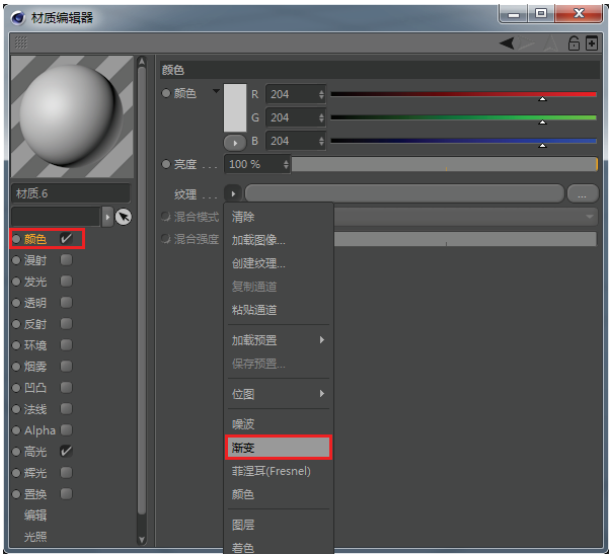



图 2-3-67

43 单击渐变色，调整渐变颜色（参数如下：左边颜色：R：249，G：80，B：255；中间颜色：R：255，G：0，B：153；右边颜色：R：0，G：208，B：180），参数仅做参考。角度：−45°，调整倾斜渐变的感觉，如图 2−3−68 所示。

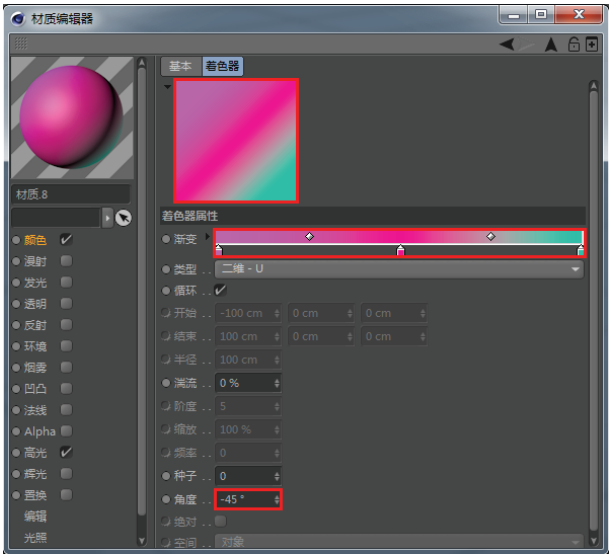



图　2−3−68

44 勾选反射，为材质球添加反射效果。单击纹理后面小三角，选择“菲涅耳”，模拟中间到边缘的反射强度渐变效果。混合模式：正片叠底，混合强度：29%。调整反射强度，如图 2−3−69 所示。

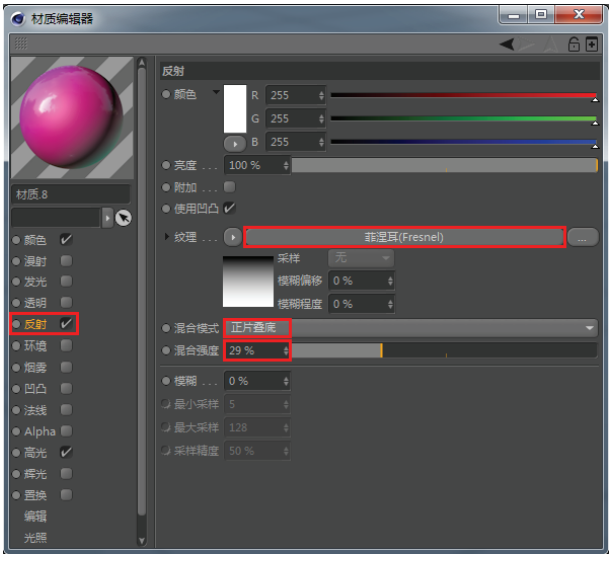



图　2−3−69

45 在材质窗口空白处，双击创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中的“旋转”模型上，为流苏头部上材质。双击材质球，选择颜色，单击纹理后面小三角，选择“渐变”模拟渐变色效果，如图 2−3−70 所示。

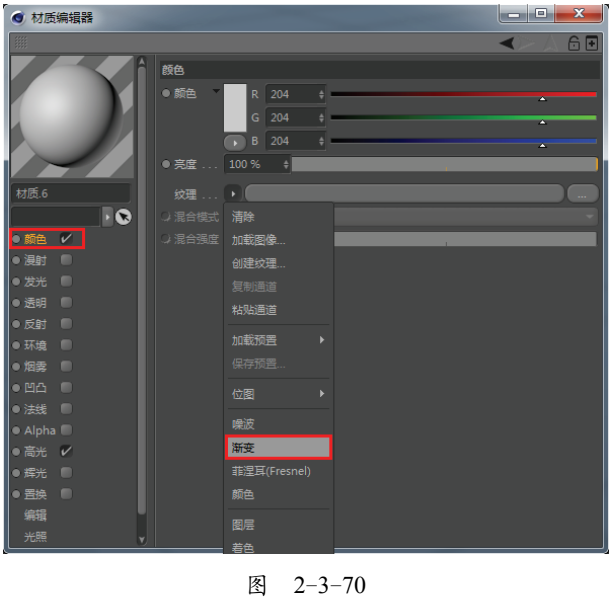



图　2−3−70

46 单击渐变色，调整渐变颜色。上橘黄下玫瑰红，最下面绿色与白色相间效果。角度：-90°，调整垂直渐变的感觉，如图 2-3-71 所示。

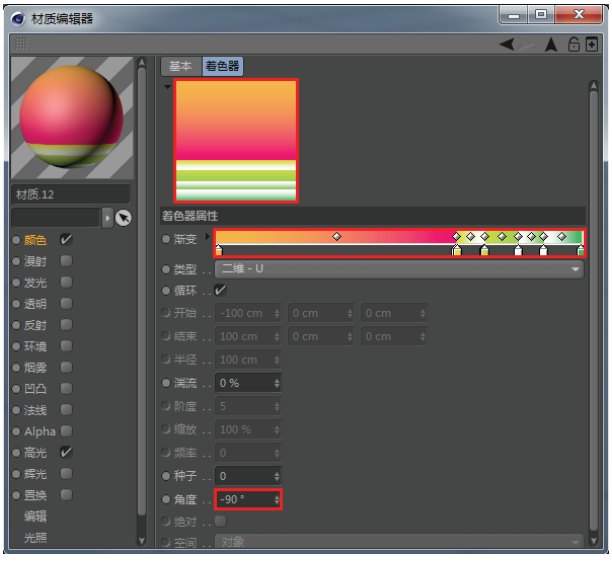



图 2-3-71

47 在工具栏中选择“摄像机 s”命令，在对象面板中单击“摄像机”后面的按钮

可以切换到摄像机视角，方便查看动画，如图 2-3-72 所示。

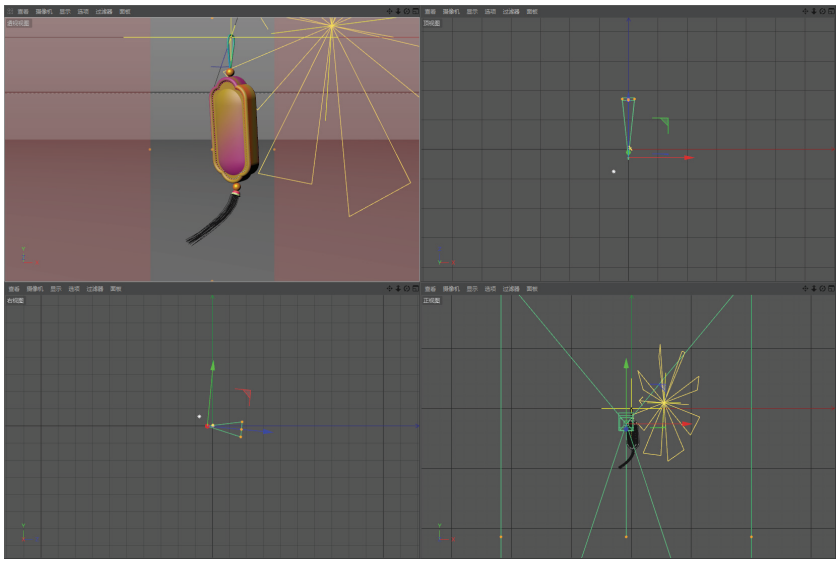


图 2-3-72

48 在工具栏中选择“地面”“天空”命令，为场景添加环境。在材质窗口空白处，双击创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中的“地面”上，为地面上材质，颜色加暗一点（参数如下：颜色：R：137，G：137，B：137），参数仅做参考，如图 2-3-73 所示。

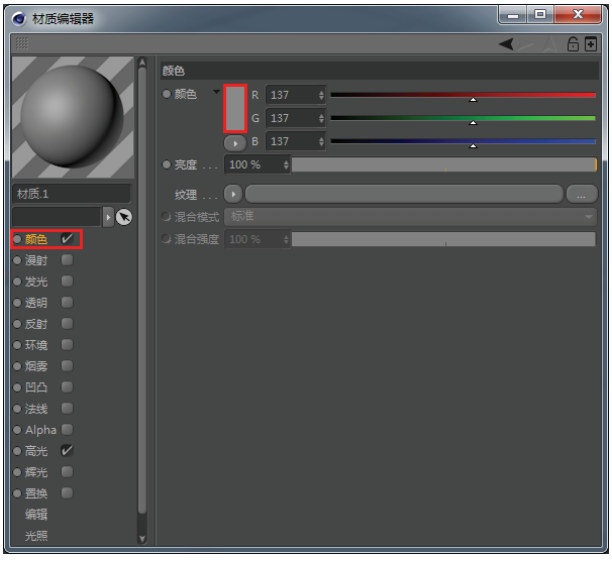



图 2-3-73

49 按快捷键〈Shift+F8〉打开“内容浏览器”，找到“预设”→“Visualize”→“Materials”→“HDRI”，找到环境球“HDRI_01”并双击，将材质球拖拽到对象面板中的“天空”上，为天空上材质，如图 2-3-74 所示。

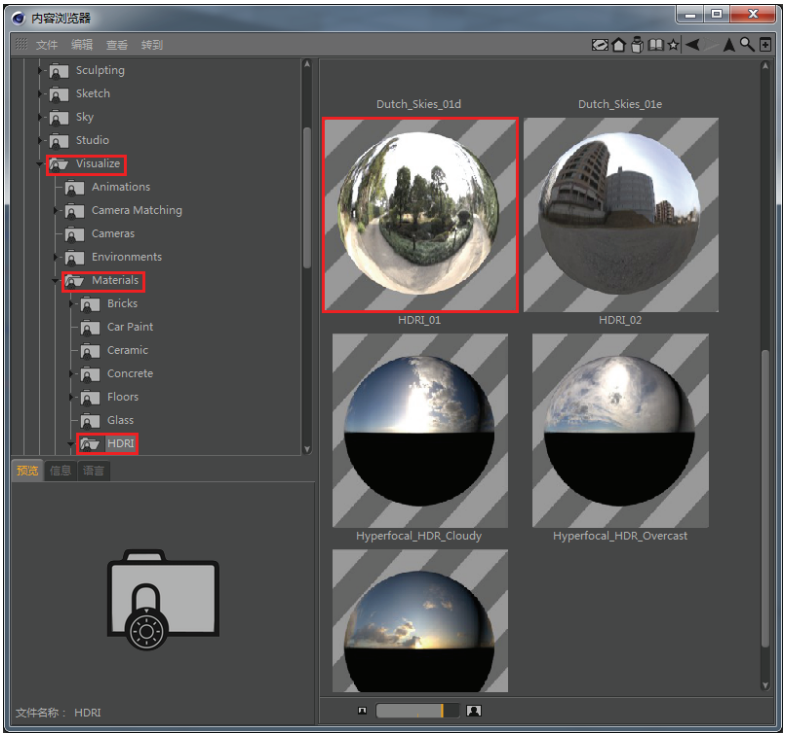



图　2-3-74

50 在对象面板中选择“天空”“地面”右击“C4D 标签”→“合成”，添加合成标签设置合成信息，如图 2-3-75 所示。

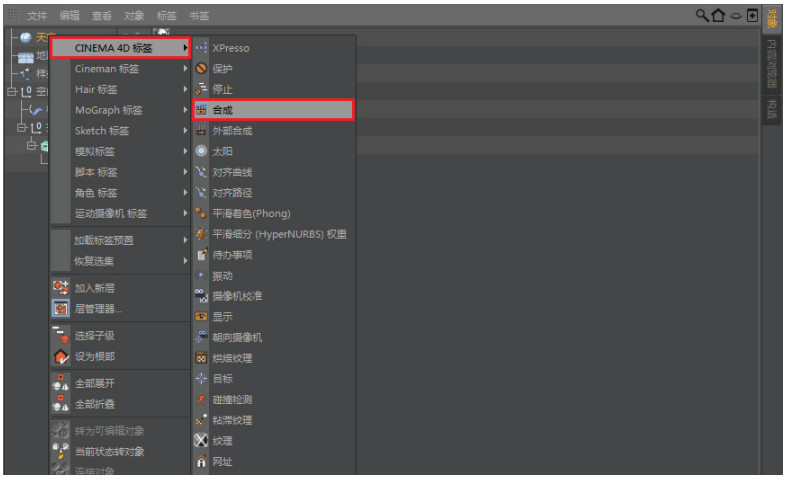



图　2-3-75

51 在对象面板中选择“合成”标签，在属性面板中去掉“摄像机可见”，在视图中我们看不到天空和地面，但是在渲染时仍对模型起到天空的作用，如图 2-3-76 所示。

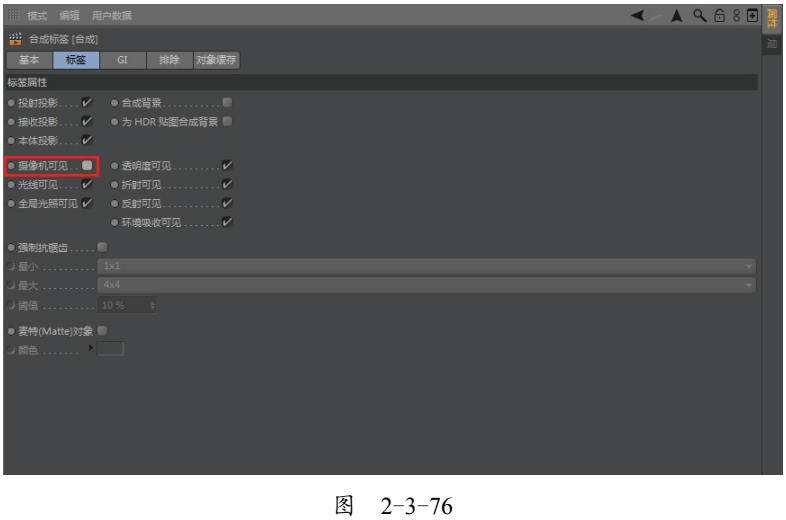



图　2-3-76

52 在对象面板中选择“胶囊”，右击“C4D标签”→“外部合成”，主要有利于我们在合成时对胶囊表面添加文字，如图 2-3-77 所示。

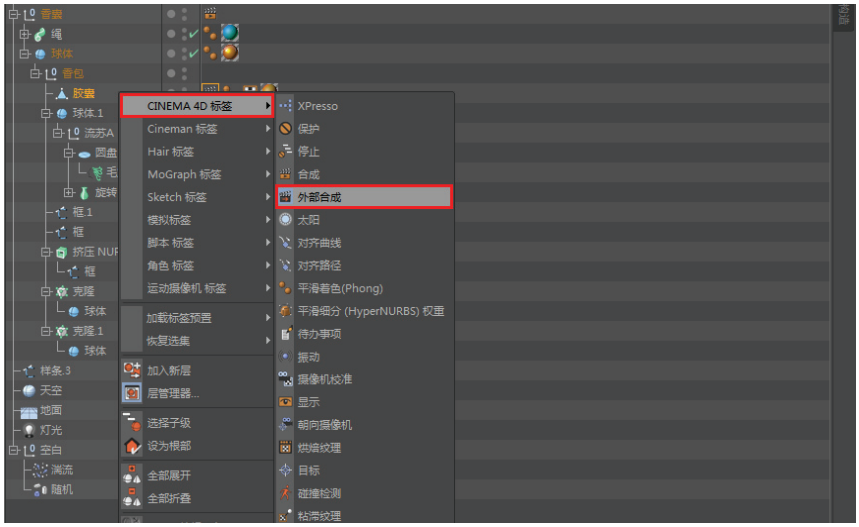



图 2-3-77

53 按快捷键〈Ctrl+B〉打开“渲染设置”，在渲染设置窗口中“效果”处单击添加“全局光照”，为场景中增加真实的折射和反射效果。设置渲染输出画面尺寸，设置渲染时长。设置渲染保存路径，设置抗锯齿，提高画面质量。操作与“2.3.2”中 23、24 小节相同可做参考，如图 2-3-78 所示。

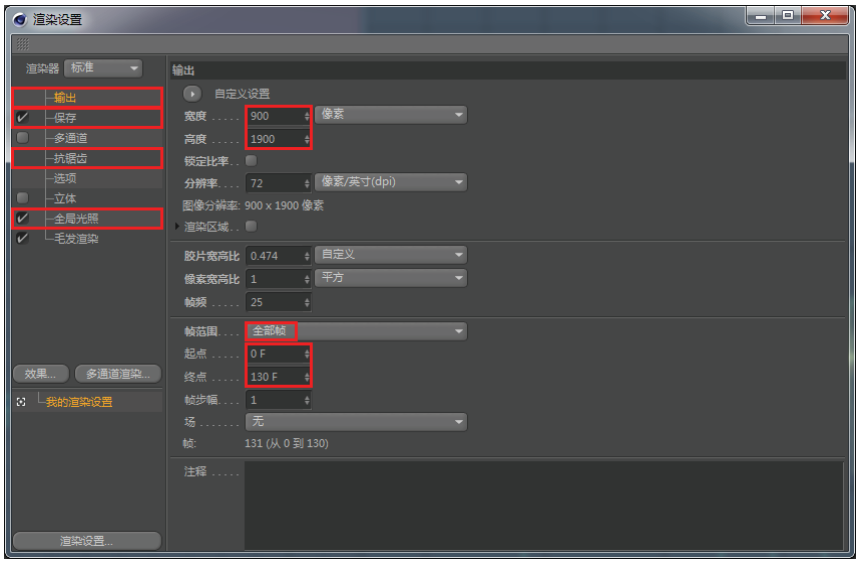



图 2-3-78

54 在保存处展开合成方案文件，勾选保存，勾选相对，勾选包括 3D 数据。这样我们的胶囊“外部合成”标签就完成了，方便合成，如图 2-3-79 所示。

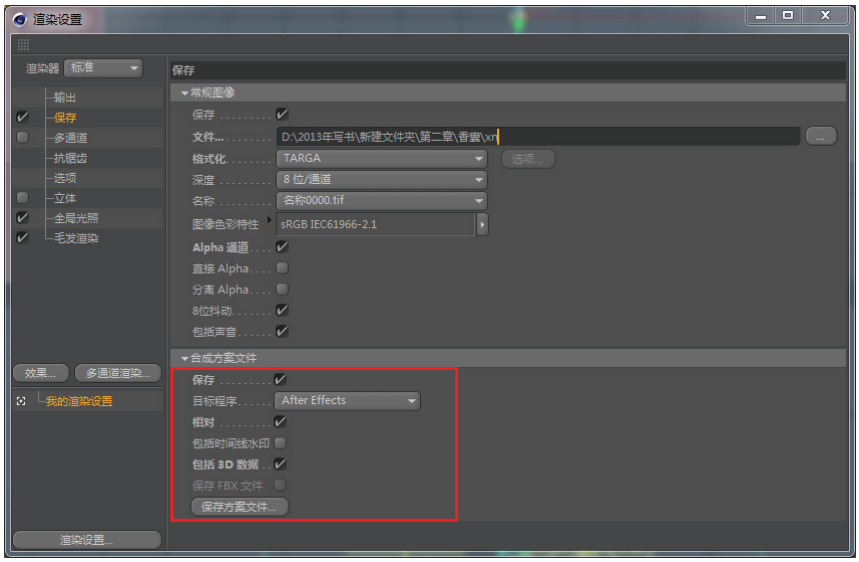



图 2-3-79

55 在时间线上找几帧，按快捷键〈Shift+R〉打开“图片查看器”渲染几张查看效果，如图 2-3-80 所示。

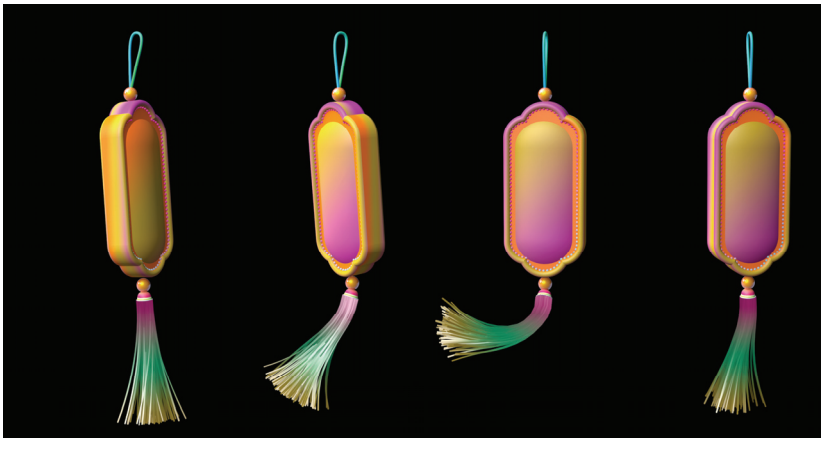


图　2-3-80

## 2.3.4　落版字模型、动画、材质、灯光

01 单击“文件”→“合并”命令，将我们在 Illustrator 中制作的“农文字”路径导入到 C4D 中。在工具栏中选择“挤压”命令，在对象面板中选择“文字”样条拖拽到“挤压”命令下，为文字挤压厚度，如图 2-3-81 所示。

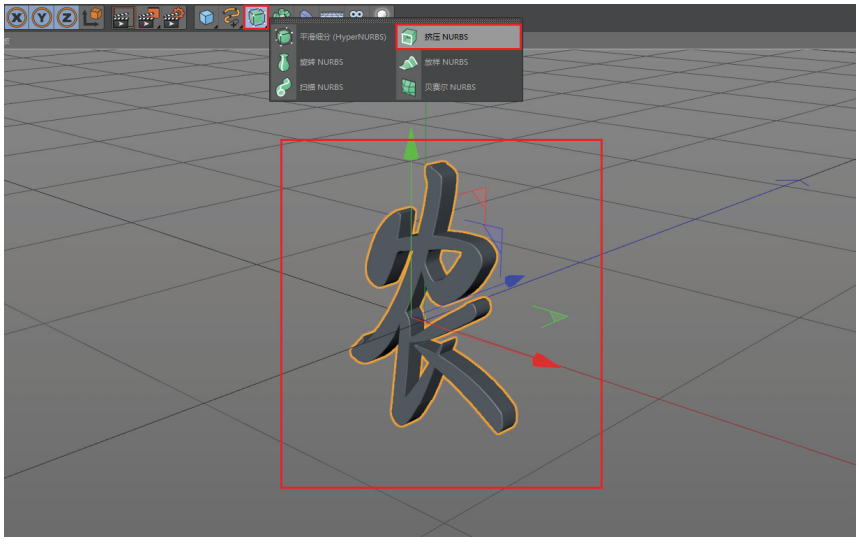



图　2-3-81

02 选择“挤压”命令，在属性面板下选择“对象”调整移动 Y 轴为 7cm，控制模型厚底，如图 2-3-82 所示。

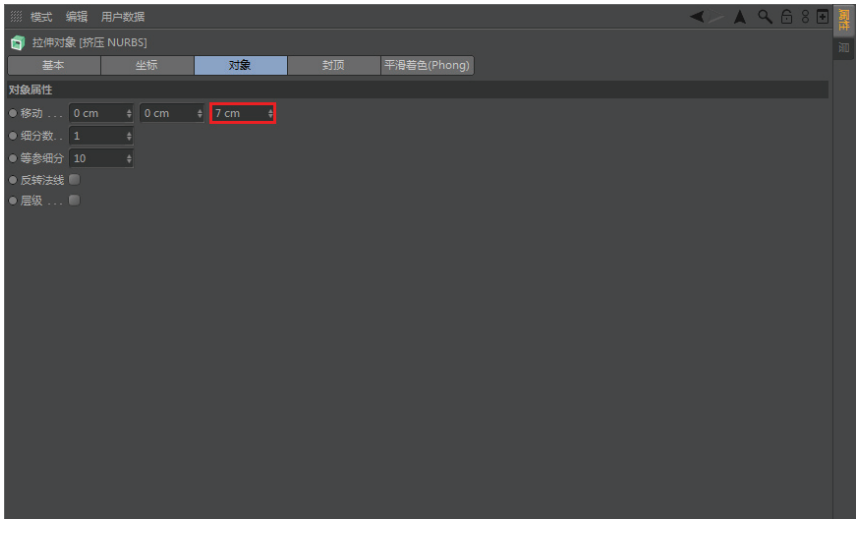



图　2-3-82

03 单击“文件”→“合并”命令，将我们在 Illustrator 中制作的“情端阳文字”路径导入到 C4D 中，如图 2-3-83 所示。

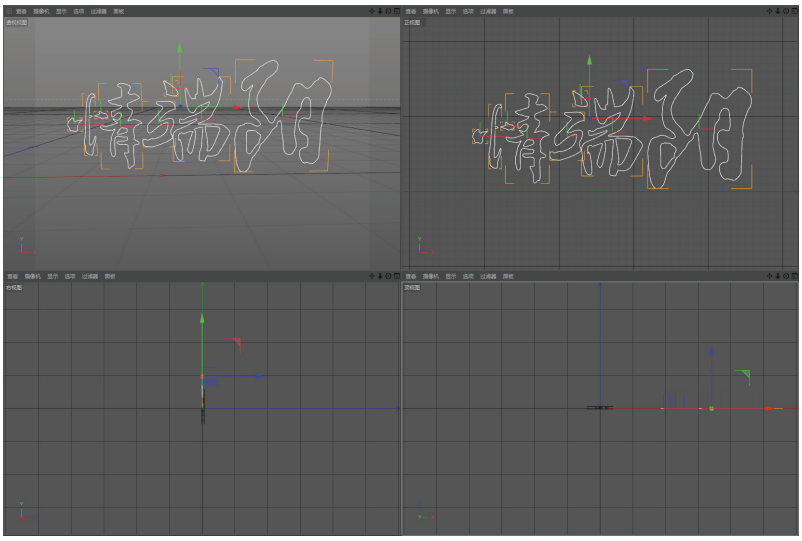


图 2-3-83

04 选择我们导入的文字路径，在对象面板中鼠标右击选择连接对象+删除。使多个路径变为一个路径，便于操作，如图 2-3-84 所示。

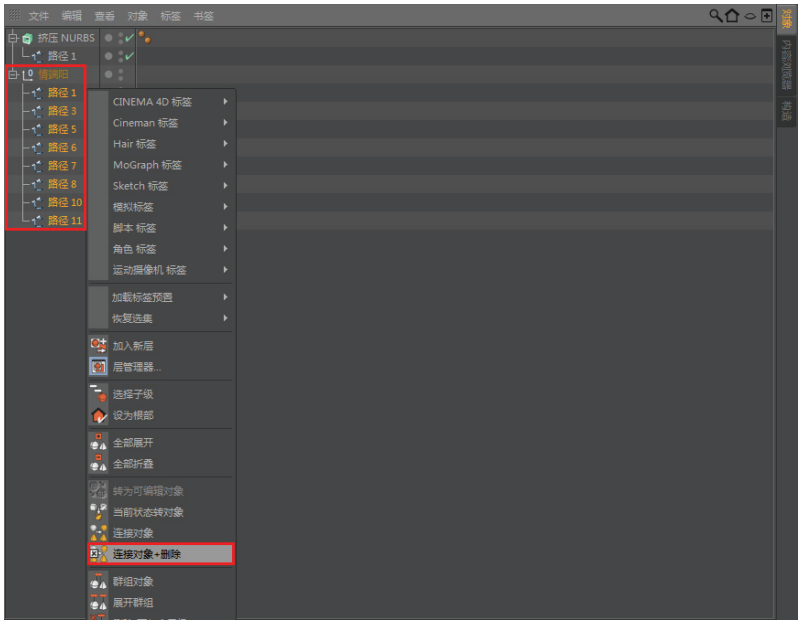



图 2-3-84

05 在工具栏中选择“贝塞尔”曲线，画出我们所需要的样条曲线。配合完成文字动画，如图 2-3-85 所示。

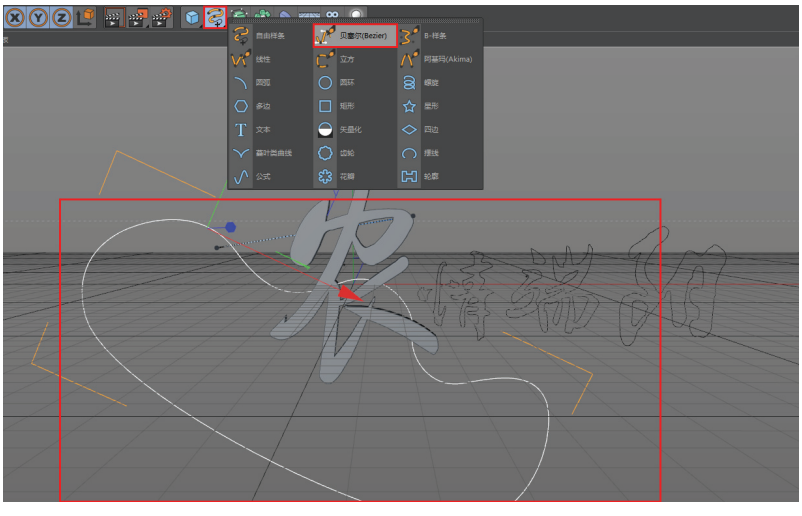



图 2-3-85

06 选择我们画好的“样条”曲线，为其制作位移、选择动画（参数如下：0 帧时位移 x 轴为：−68，y 轴：26，旋转 z 轴：25°；80 帧时位移 x 轴为：34，y 轴：40，旋转 z 轴：0°），参数仅做参考，如图 2-3-86 所示。

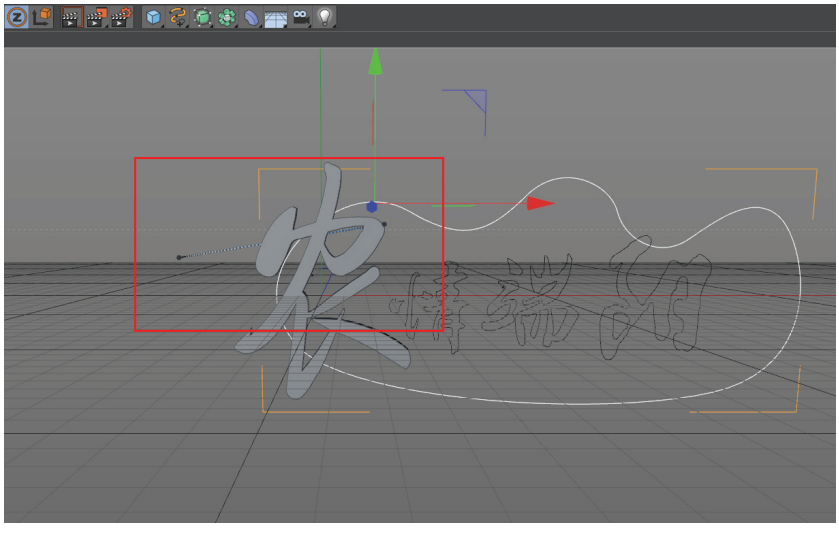


图　2-3-86

07 在工具栏中选择“样条布尔”，使其出现一种新的样条模式。在对象面板中选择两条样条曲线拖拽到“样条布尔”命令下，在属性面板下选择“对象”，模式为“AB 交集”，如图 2-3-87 所示。

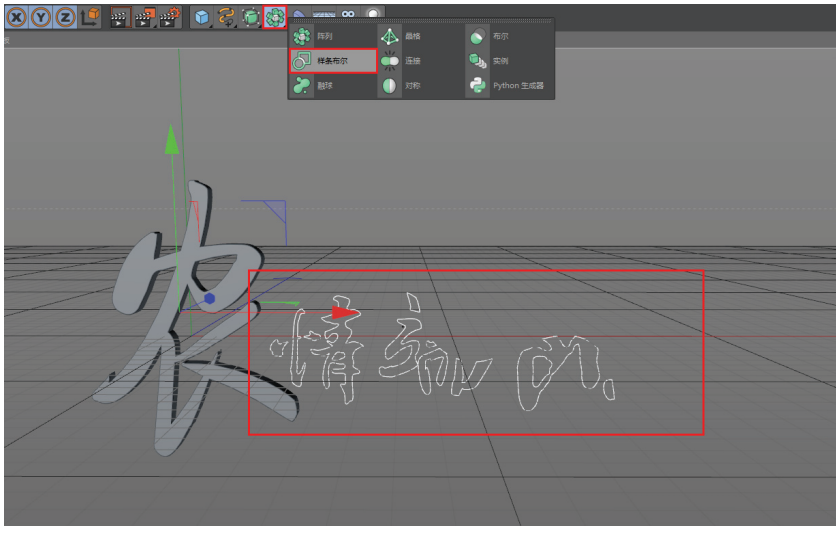


图　2-3-87

08 在工具栏中选择“挤压”命令，使我们制作好的样条成为有一定厚度的几何形体。在对象面板中选择“样条布尔”拖拽到“挤压”命令下，在属性面板下选择“对象”，调整移动 Y 轴为 2cm，控制模型厚底，如图 2-3-88 所示。

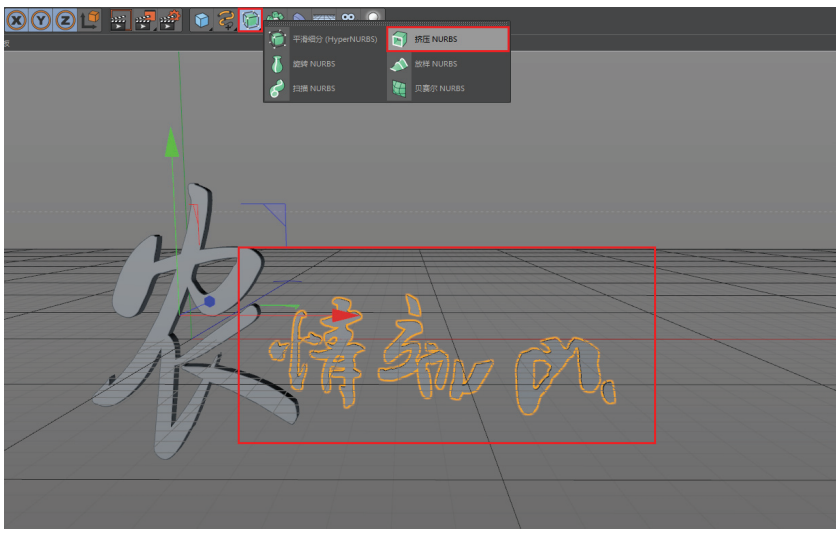


图　2-3-88

09 单击“运动图形”→“克隆”命令，选择“挤压”拖拽到“克隆”命令下，使其生成多个物体，增加模型的层次感，如图 2-3-89 所示。

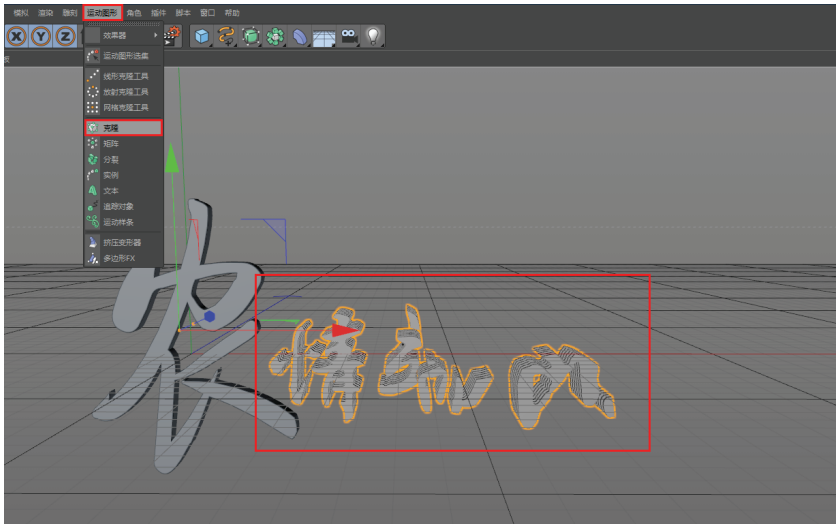


图 2-3-89

10 在属性面板下选择“对象”，数量：6，位置 z 轴：5cm。改变克隆问题方向，如图 2-3-90 所示。

图 2-3-90

11 单击“运动图形”→“效果器”→“步幅”命令，可以对克隆物体产生时间错位等影响，如图 2-3-91 所示。

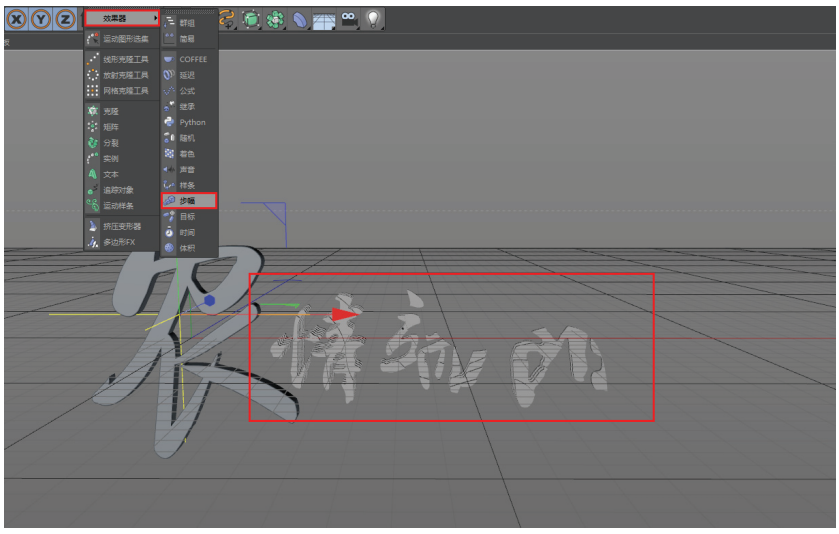


图 2-3-91

12 在对象面板中将“步幅”拖拽到“克隆”的属性面板中的“效果器”里，选择“步幅”，在属性面板下选择“参数”，调整关闭缩放属性；时间偏移：−20F，增加逐渐出现效果，如图 2-3-92 所示。

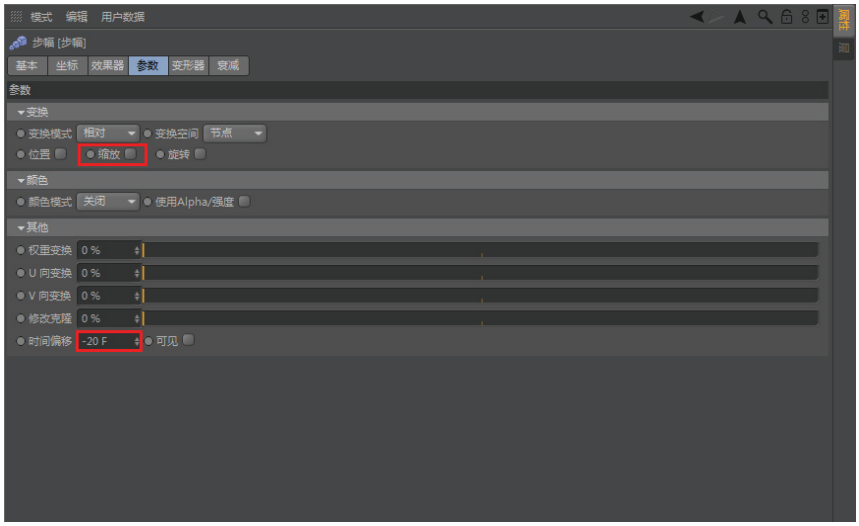



图　2-3-92

13 单击“运动图形”→“效果器”→“着色”命令，主要应用纹理的灰度值对克隆对象产生影响，如图 2-3-93 所示。

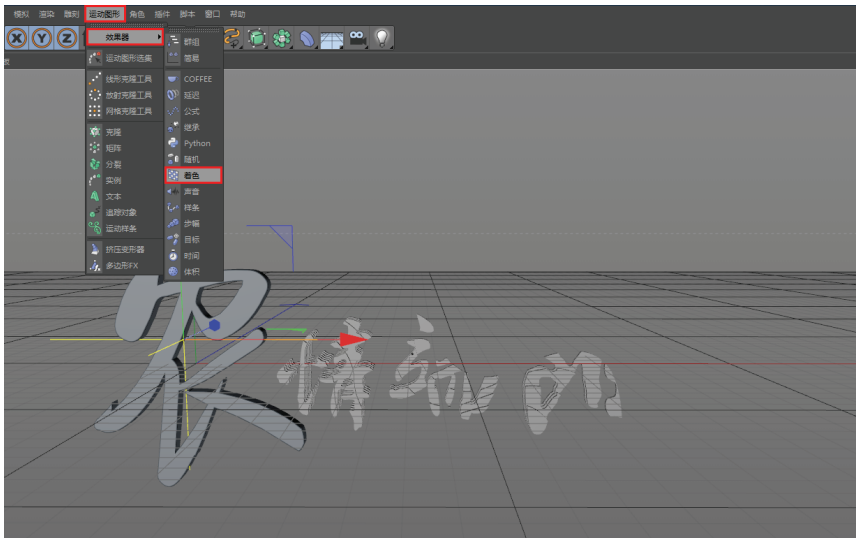



图　2-3-93

14 在对象面板中将“着色”拖拽到“克隆”属性面板中的“效果器”里，选择“着色”，在属性面板下选择“参数”，调整关闭缩放属性；“着色”下通道：颜色，如图 2-3-94 所示。

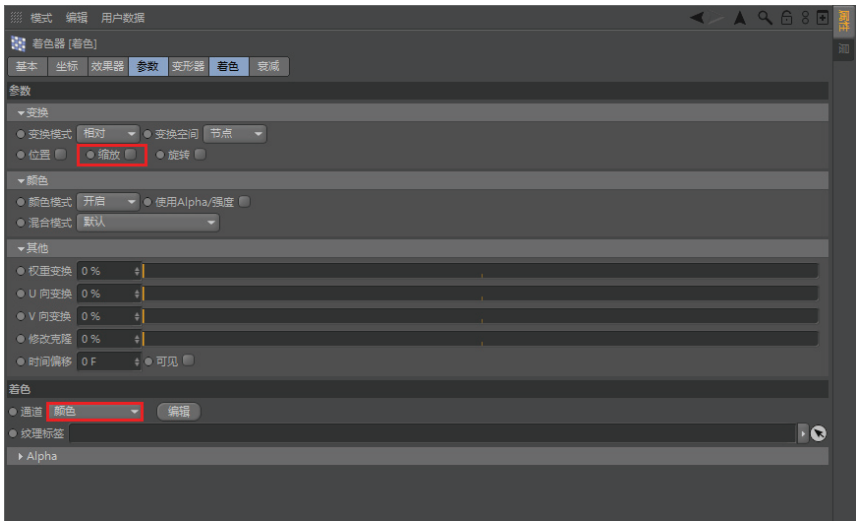



图　2-3-94

15 在材质窗口空白处，双击鼠标左键创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中的“着色”效果器上，为落版字“情端阳”上材质，双击材质球，选择颜色，单击纹理后面的小三角，选择“渐变”模拟渐变色效果，如图 2-3-95 所示。

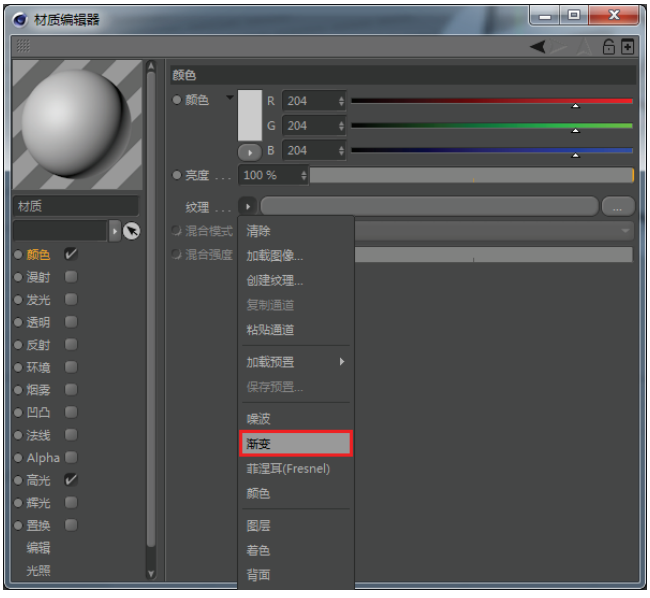



图 2-3-95

16 单击渐变色，调整渐变颜色（参数如下：左一颜色：R：233，G：104，B：0；左二颜色：R：202，G：176，B：1；左三颜色：R：0，G：190，B：211；左四颜色：R：211，G：211，B：211），参数仅做参考，如图 2-3-96 所示。

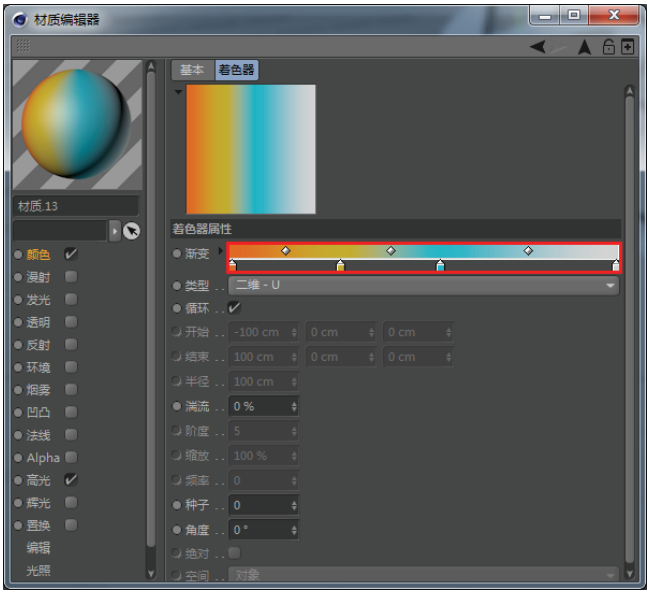



图 2-3-96

17 按快捷键〈Shift+R〉打开“图片查看器”渲染一张查看效果，如图 2-3-97 所示。

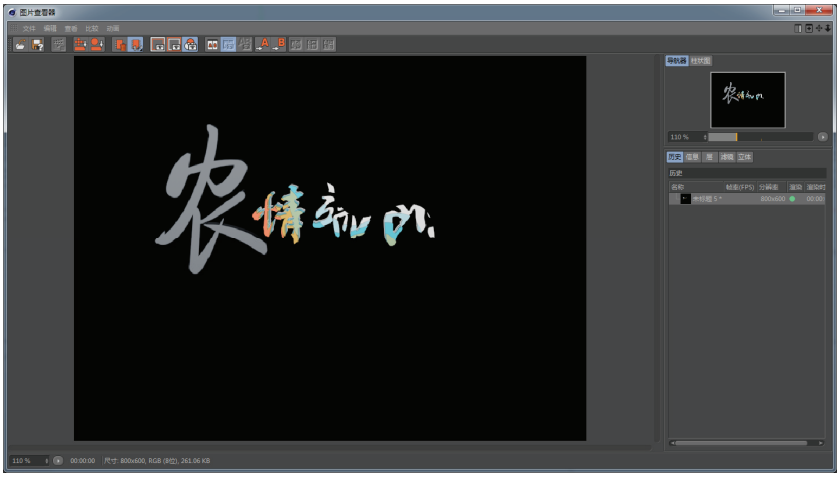



图 2-3-97

18 在材质窗口空白处，双击鼠标左键创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中“挤压”模型上，为落版字“农”上材质，双击材质球，选择颜色，单击纹理后面的小三角，选择“渐变”模拟渐变色效果，如图 2-3-98 所示。

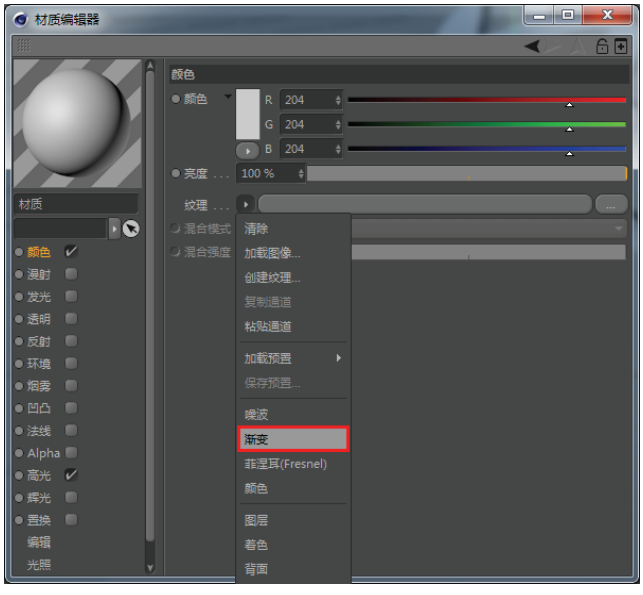



图　2-3-98

19 单击渐变色，调整渐变颜色（参数如下：左边颜色：R：219，G：76，B：0；中间颜色：R：230，G：117，B：28；右边颜色：R：211，G：154，B：0），参数仅做参考。角度：−45°，调整倾斜渐变的感觉，如图 2-3-99 所示。

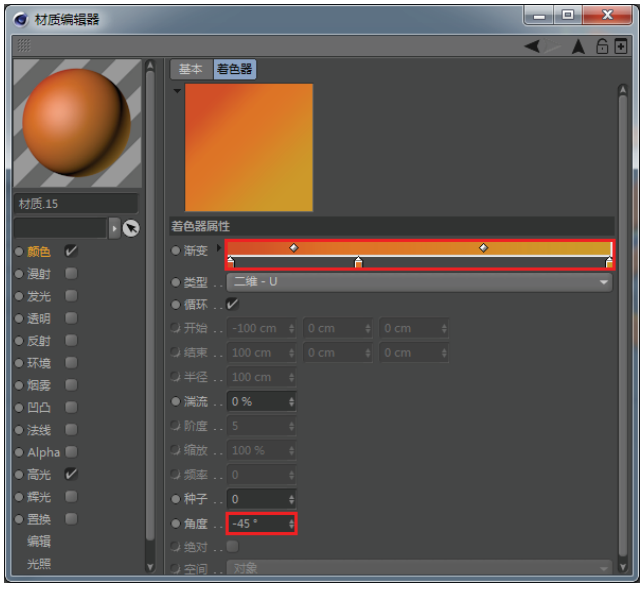



图　2-3-99

20 在工具栏中选择“灯光”命令，做主光源调整颜色为纯白色，颜色 R：255，G：255，B：255，打开投影：阴影贴图（软阴影），如图 2-3-100 所示。

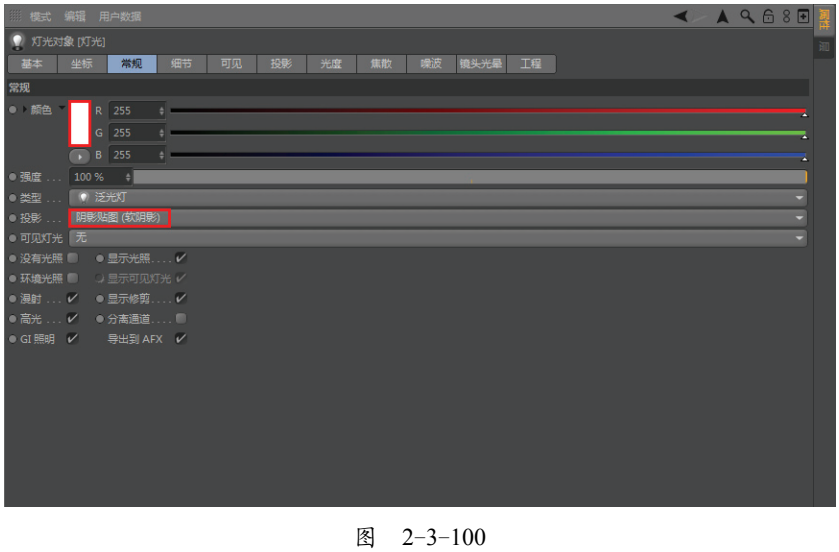



图　2-3-100

21 选择“灯光”调整光源位置，在场景主体物左前方偏上（参数如下：坐标 x 轴：−670，y 轴：1448，z 轴：−1059），参数仅做参考，如图 2-3-101 所示。

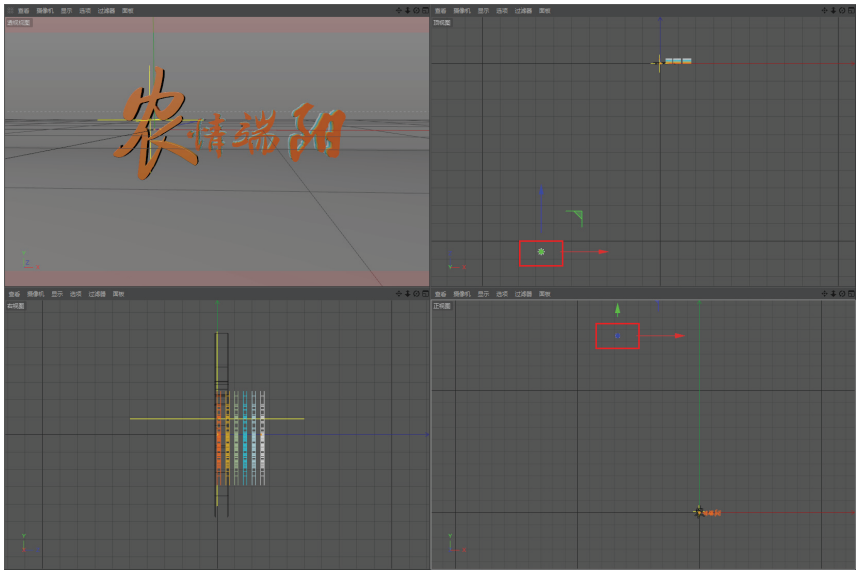


图 2-3-101

22 在工具栏中选择“地面”“天空”命令，为场景添加环境。在材质窗口空白处，双击鼠标左键创建一个材质球，将材质球拖拽到对象面板中的“地面”上，为地面上材质，颜色加暗一点（参数如下：颜色：R：137，G：137，B：137），参数仅做参考，如图 2-3-102 所示。

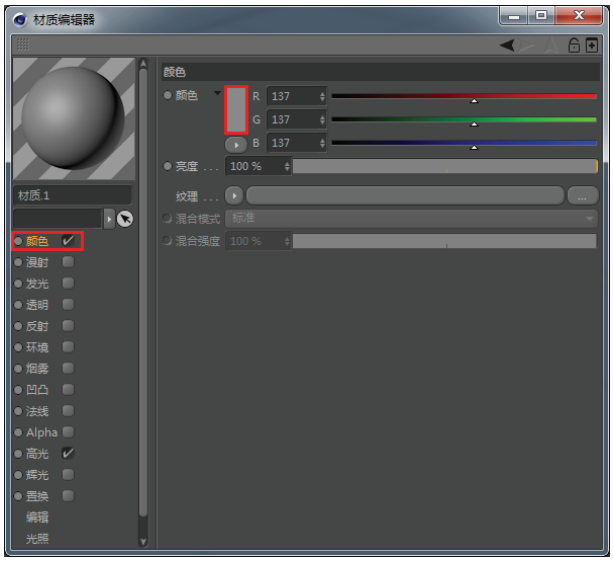



图 2-3-102

23 按快捷键〈Shift+F8〉打开“内容浏览器”，找到“预设”→“Visualize”→“Materials”→“HDRI”，找到环境球“HDRI_01”并双击，将材质球拖拽到对象面板中“天空”上，为天空上材质，如图 2-3-103 所示。

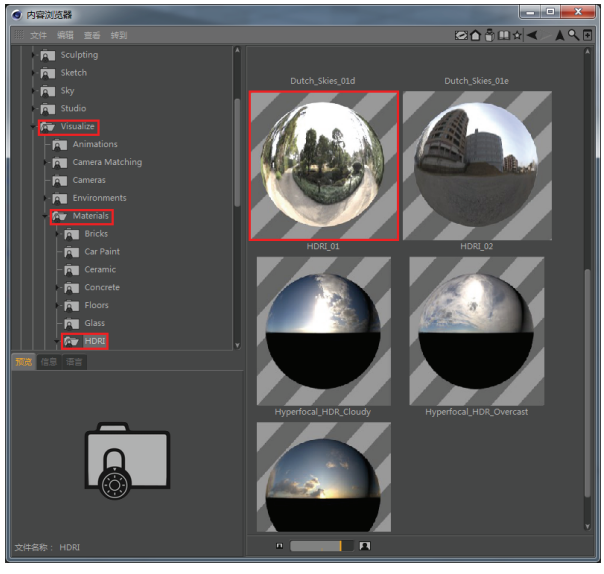



图 2-3-103

24 在对象面板中选择“天空”“地面”，鼠标右击“C4D 标签”→“合成”，添加合成标签设置合成信息，如图 2-3-104 所示。

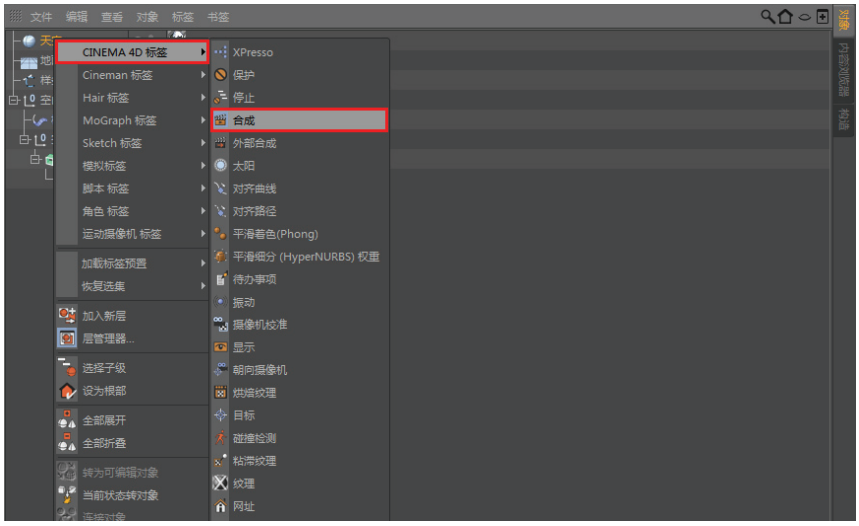



图　2-3-104

25 在对象面板中选择“合成”标签，在属性面板中去掉“摄像机可见”，在视图中我们看不到天空和地面，但是在渲染时仍对模型起到天空的作用，如图 2-3-105 所示。

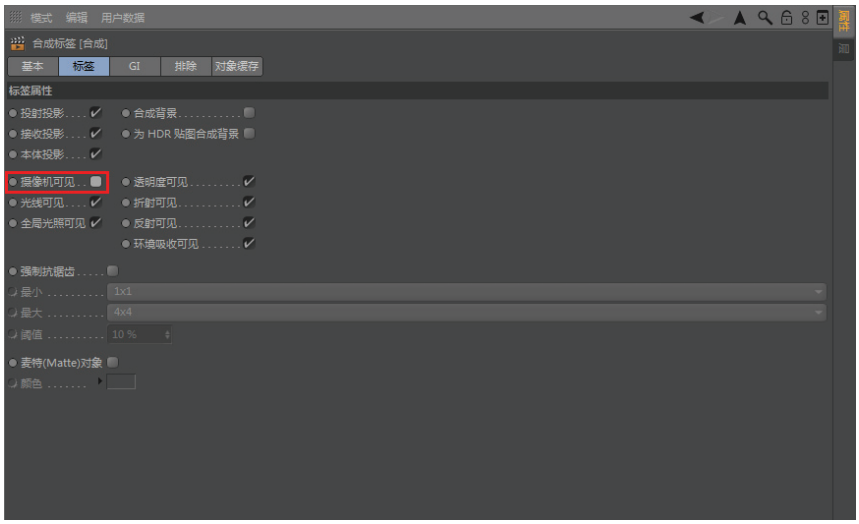



图　2-3-105

26 在工具栏中选择“摄像机”命令，在对象面板中单击“摄像机”后面的按钮

可以切换到摄像机视角，方便查看动画。为“摄像机”做一段推拉动画（参数如下：0 帧时位移 x 轴：15，y 轴：−18，z 轴：−4，旋转 y 轴：−7°；65 帧时位移 x 轴：46，y 轴：37，z 轴：−334，旋转 y 轴：−5.4°；125 帧时位移 x 轴：46，y 轴：37，z 轴：−400），参数仅做参考，如图 2-3-106 所示。

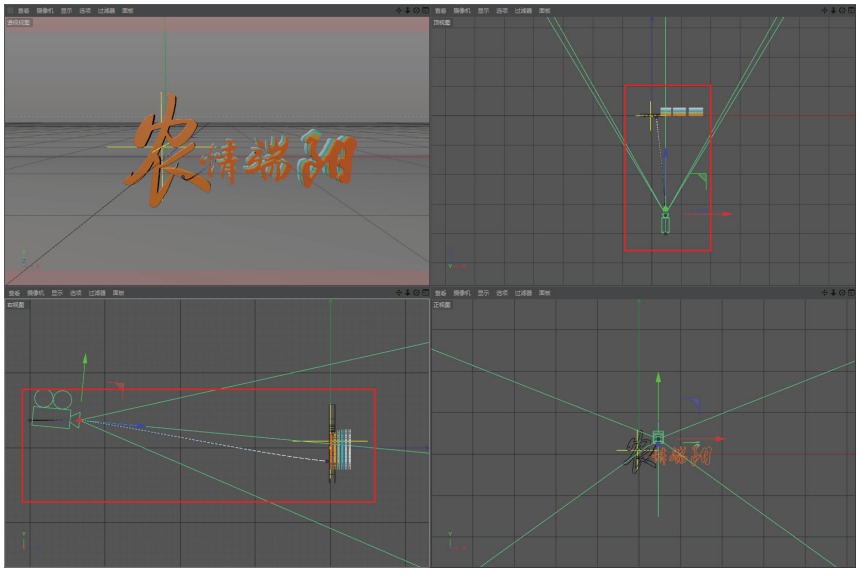


图　2-3-106

27 按快捷键〈Ctrl+B〉打开“渲染设置”，在渲染设置窗口中的“效果”处单击添加“全局光照”，为场景中增加真实的折射和反射效果。设置渲染输出画面尺寸，设置渲染时长。设置渲染保存路径，设置抗锯齿，提高画面质量。操作与“2.3.2”中 23、24 小节相同，可做参考。在时间线上找几帧，按快捷键〈Shift+R〉打开“图片查看器”渲染几张查看效果，如图 2-3-107 所示。

图 2-3-107

## 5DS+智作 2.4 在 AE 中完成镜头 02 合成

合成解析：本章 AE 合成部分主要讲解利用 Form 来制作群主效果，将我们在 C4D“外部合成”标签导入 AE 中来完成跟踪效果。

01 分析我们所需要的素材，分别整理。例如：水纹。按快捷键〈Ctrl+N〉新建一个 comp“合成层”。起名字，调整尺寸大小，画面比例为方形像素比，这样画的圆为正圆。调整时间长度，如图 2-4-01 所示。

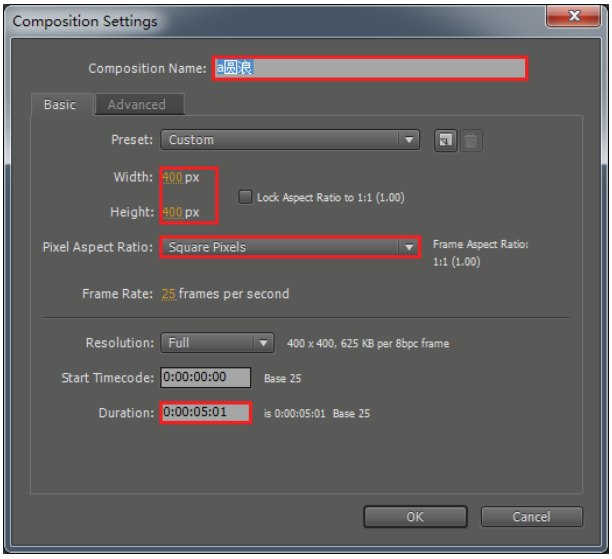



图 2-4-01

02 在我们新建合成层中在菜单栏中单击 Layer→New→Solid“固态层”命令，按快捷键〈Ctrl+Y〉。画 Mask 选区来做圆环。在菜单栏中执行 Effect→Generate→Stroke“描边”命令。围绕 Mask 制作圆环，如图 2-4-02 所示。

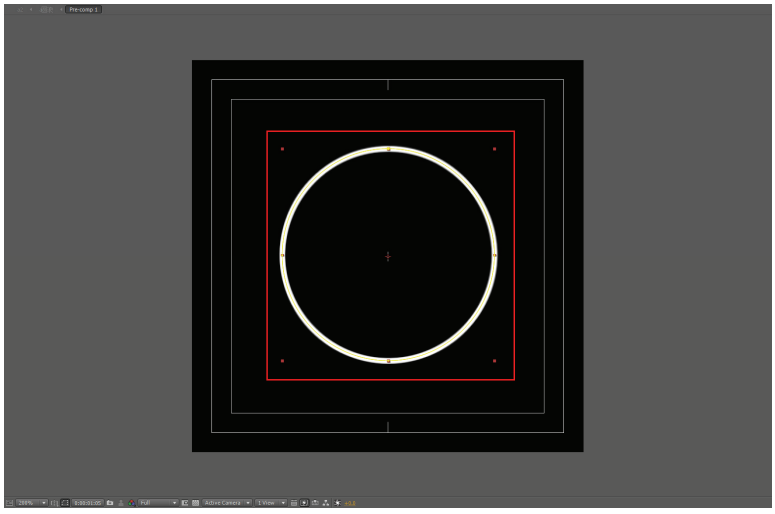


图 2-4-02

03 修改 Stroke "描边" 参数调整效果。画笔大小：6.1，绘画类型：透明，如图 2-4-03 所示。

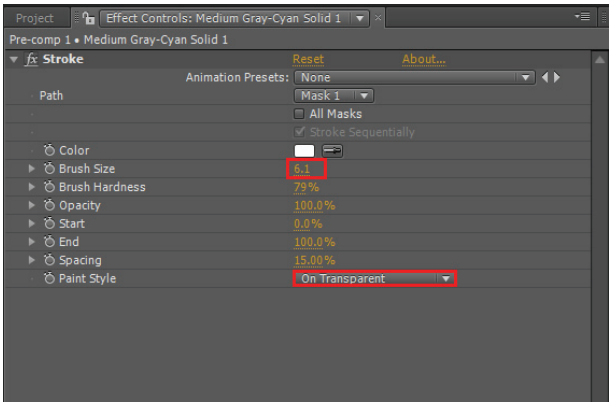



图　2-4-03

04 按快捷键〈S〉，打开 "比例"，做放大缩小动画，按快捷键〈T〉，打开 "不透明度"，制作素材消失动画（参数如下：0 帧时 Scale：等比例 0%，2 秒时 Scale：等比例 100%；2 秒时 Opacity：100%，2 秒 9 帧时 Opacity：0%），参数仅做参考，如图 2-4-04 所示。

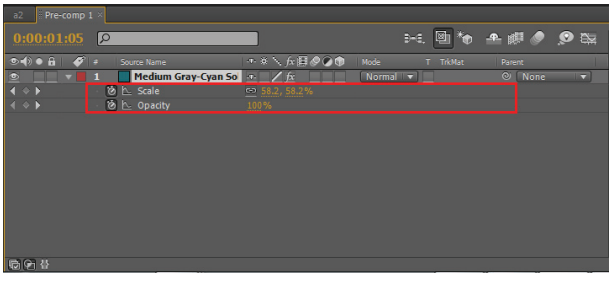



图　2-4-04

05 将我们制作好的动画效果按快捷键〈Ctrl+D〉"复制"，在时间线上面移动进行错帧，制作出层次感觉，如图 2-4-05 所示。

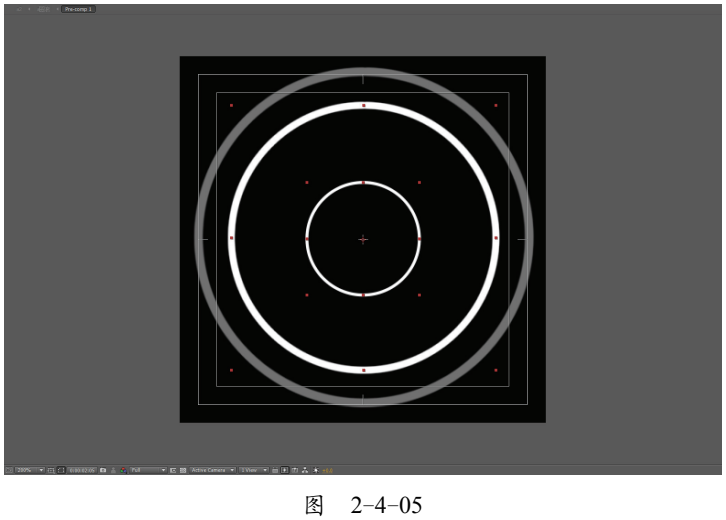


图　2-4-05

06 选择我们做好的素材按快捷键〈Ctrl+Shift+C〉"嵌套层" 打组做为一个整体方便调节。按快捷键〈Ctrl+Y〉新建一个 "固态层"。画 Mask 选区控制范围。在菜单栏中单击 Effect→Generate→Ramp "渐变" 命令，如图 2-4-06 所示。

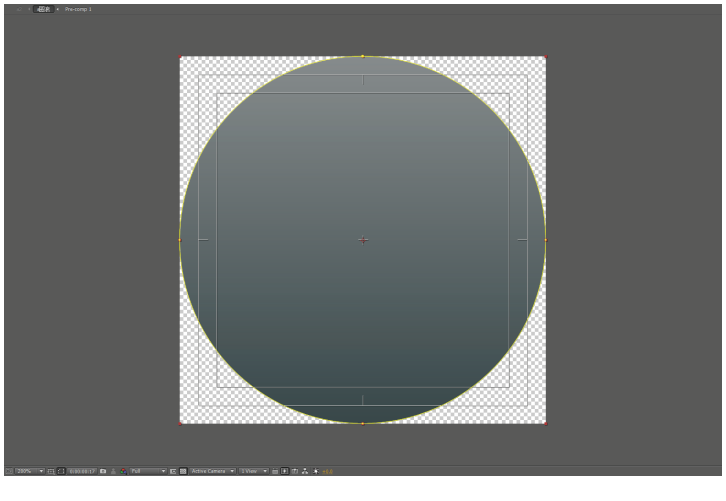


图　2-4-06

07 修改 Ramp“渐变”参数，调整我们所需要的颜色、中心点位置、渐变方式等，如图 2-4-07 所示。

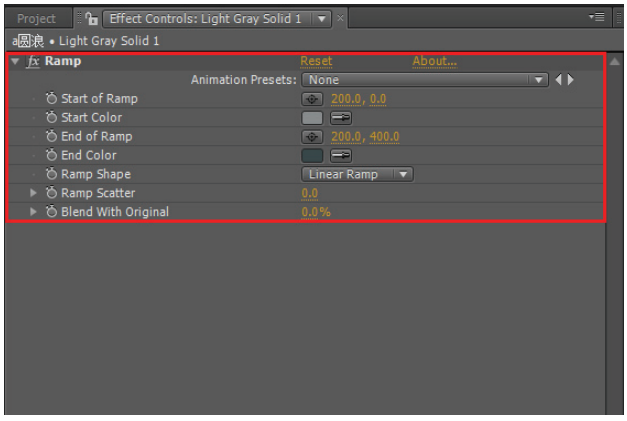



图 2-4-07

08 按快捷键〈Ctrl+Y〉新建一个“固态层”。画 Mask 选区控制范围。在菜单栏中单击 Effect→Generate→ Ramp“渐变”命令。修改 Ramp“渐变”参数，调整我们所需要的颜色、中心点位置、渐变方式等，如图 2-4-08 所示。

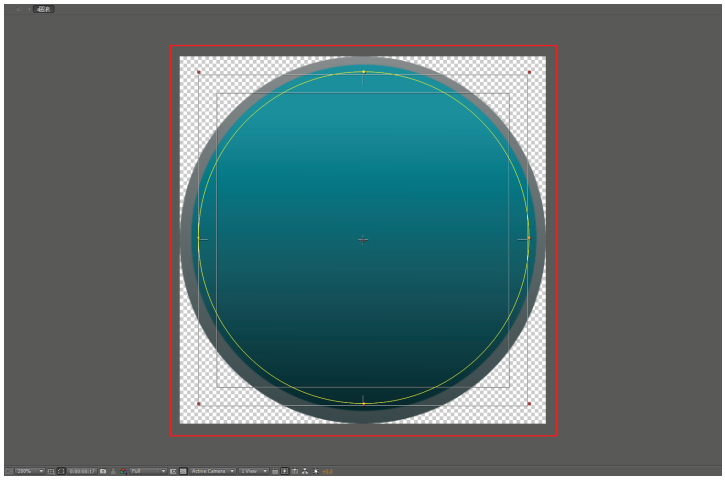


图 2-4-08

09 按快捷键〈M〉两次，展开 Mask 全部属性，调整 Mask 扩展：8。使 Mask 选区向外扩展一些，如图 2-4-09 所示。

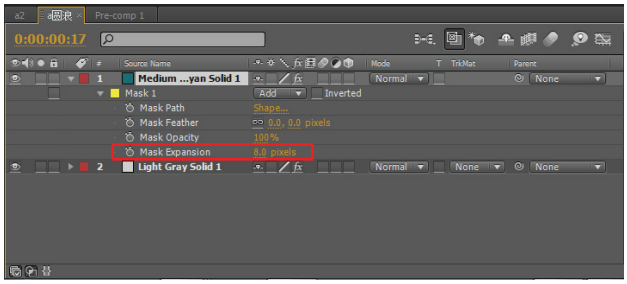



图 2-4-09

10 显示我们制作好的圆环合成层，按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”，在时间线上面移动进行错帧，添加层次感觉。这样我们一个水波纹效果就制作完成了，如图 2-4-10 所示。

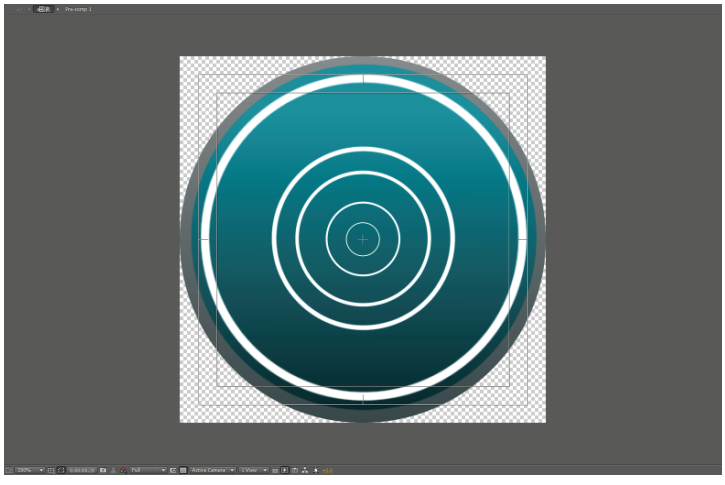


图 2-4-10

11 在菜单栏中单击 File→Import→File“导入”命令，按快捷键〈Ctrl+I〉，导入云纹 psd 分成文件，如图 2-4-11 所示。

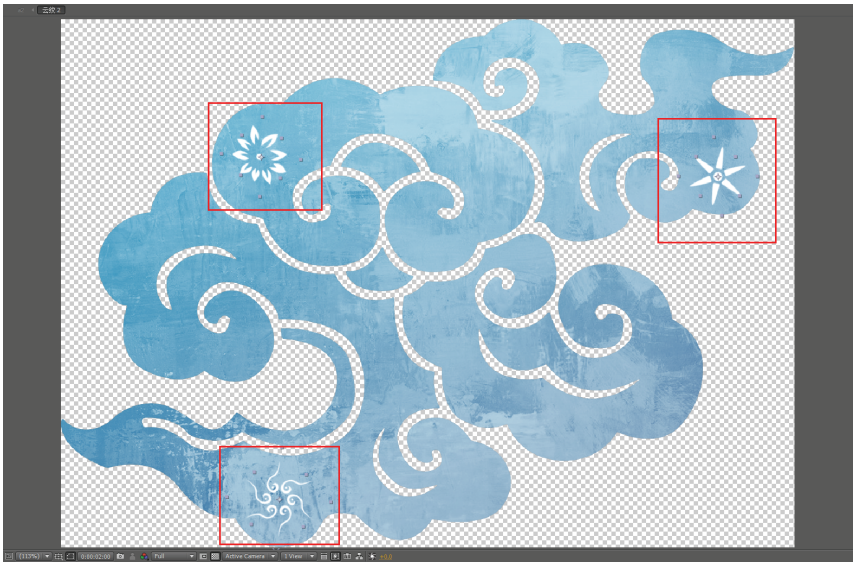


图　2-4-11

12 选择云纹上小花纹素材，制作旋转动画，为素材增加细节，如图 2-4-12 所示。

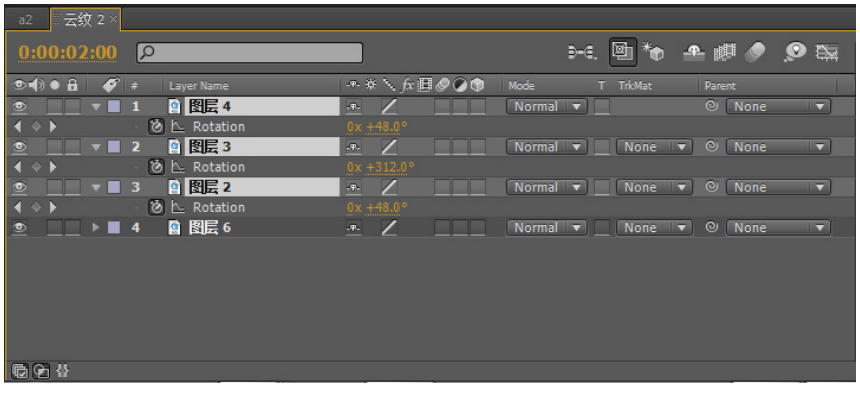



图　2-4-12

13 在菜单栏中单击 File→Import→File“导入”命令，按快捷键〈Ctrl+I〉，导入鱼 psd 分成文件，如图 2-4-13 所示。

图　2-4-13

14 在工具栏中选择木偶钉工具，添加标记点来制作木偶骨骼效果，如图 2-4-14 所示。

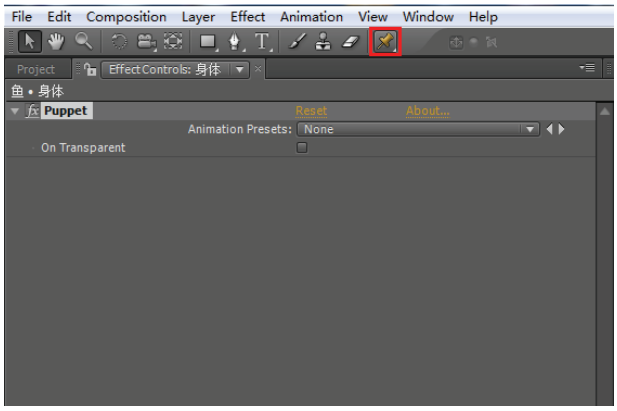



图 2-4-14

15 在鱼的身体部位大概添加 5 个标记点来控制鱼身体摆动的效果，如图 2-4-15 所示。

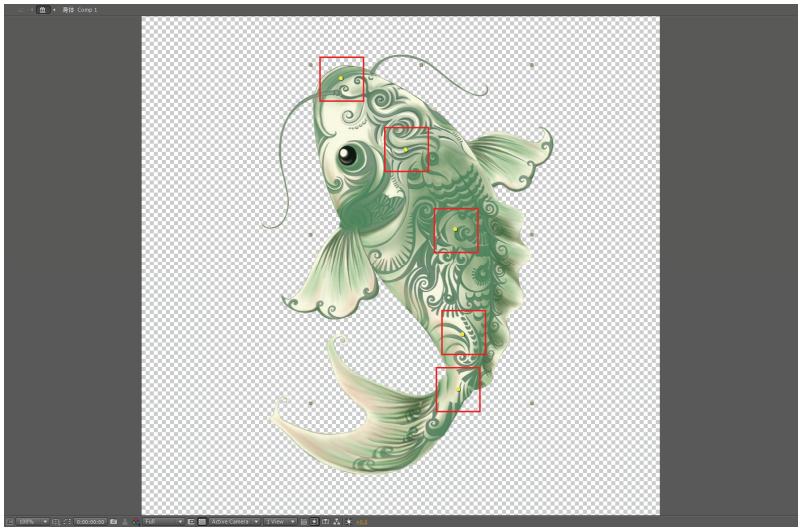


图 2-4-15

16 每个标记点都会生成一个 Puppet Pin 木偶点，在时间线上选择时间位置移动标记点，制作鱼摆动效果，如图 2-4-16 所示。

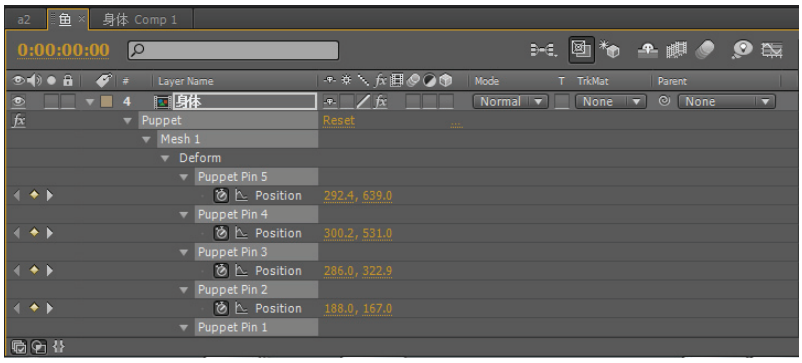



图 2-4-16

17 鱼尾同身体一样利用木偶钉来制作动画，鱼鳍做位移动画跟踪。在我们新建合成层中，在菜单栏中单击 Layer→New→Null Object “空物体层” 命令，按快捷键〈Ctrl+Alt+Shift+Y〉。制作位移动画，制作父子级关系，让鱼须跟随空物体层制作动画效果，如图 2-4-17 所示。

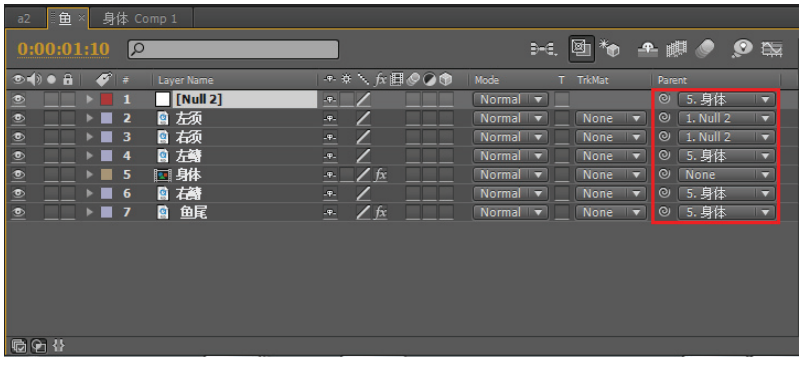



图 2-4-17

18 调整位移位置，木偶钉动画，达到我们所需要的效果，如图 2-4-18 所示。

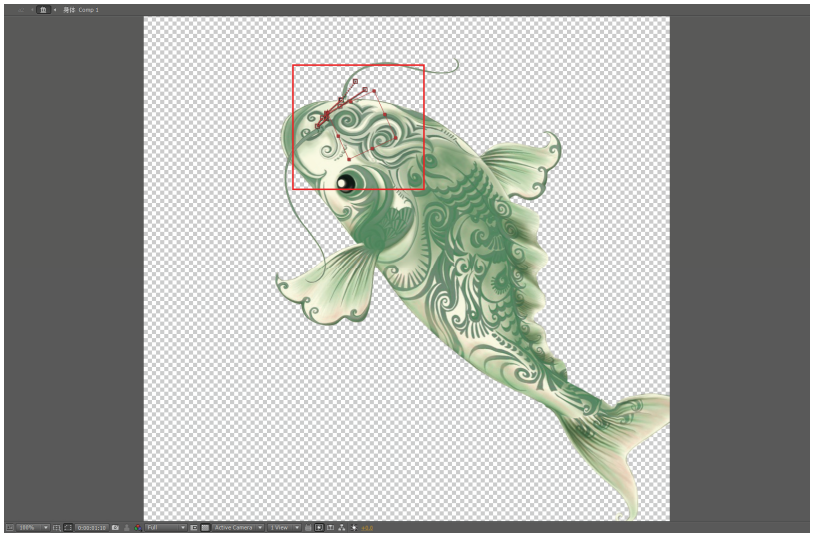


图　2-4-18

19 在菜单栏中单击 Layer → New → Adjustment Layer“调节层”命令，按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉。在菜单栏中单击 Effect→ Color Correction→Hue/ Saturation“色相/饱和度”命令，调整色相：282°，提高饱和度：33。如图 2-4-19 所示。调整数值，达到我们想要的效果，如图 2-4-20 所示。

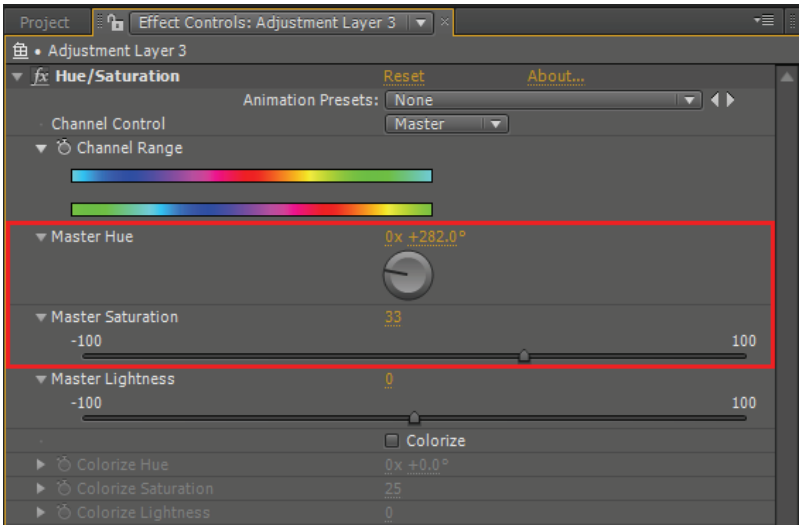



图　2-4-19

图　2-4-20

20 在菜单栏中单击 Effect → Color Correction → Color Balance "色彩平衡" 命令。继续调整颜色（参数如下：阴影 R:27，G:−24，B:−53；中间调 R:3，G:−48，B:−91；高光 B:−46），参数仅做参考。如图 2-4-21 所示。调整数值，达到我们想要的效果，如图 2-4-22 所示。

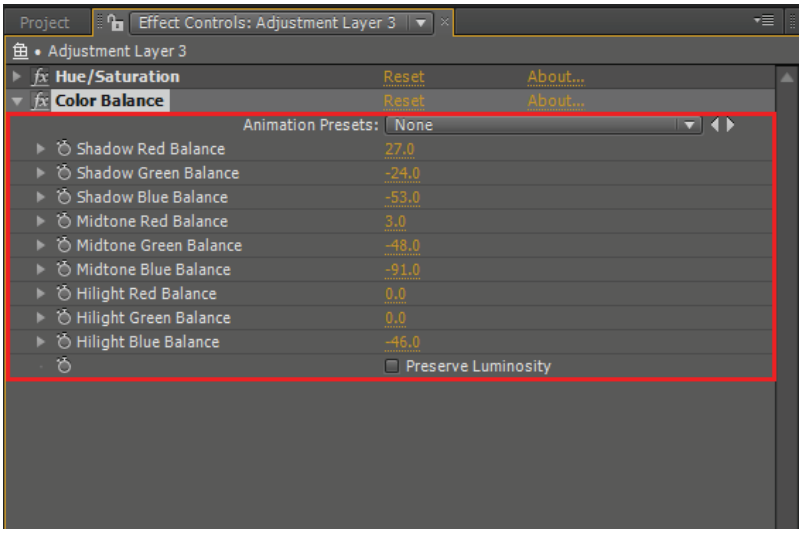



图 2-4-21

图 2-4-22

21 按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉，添加调节层，在菜单栏中单击 Effect→Blur&−Sharpen→Fast Blur "快速模糊" 命令，如图 2-4-23 所示。

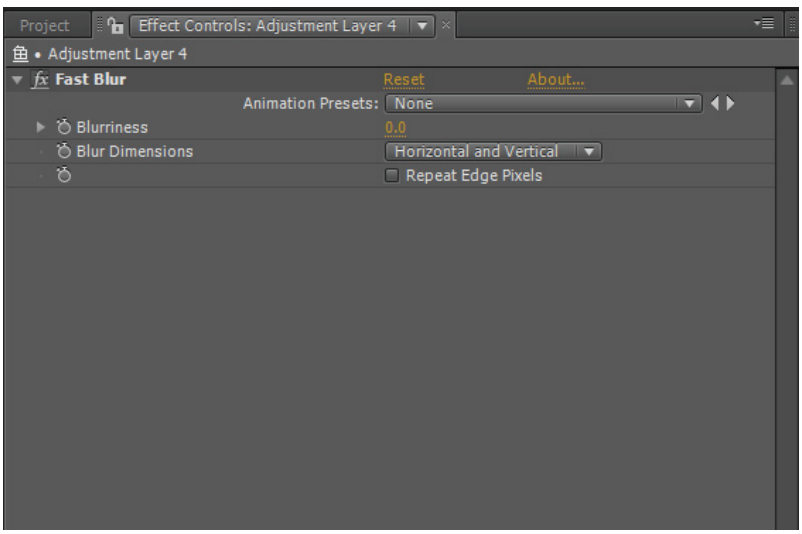



图 2-4-23

22 在“叠加模式”处选择“Screen”使颜色提亮。如图 2–4–24 所示。反复调整达到我们最终所要的效果，如图 2–4–25 所示。

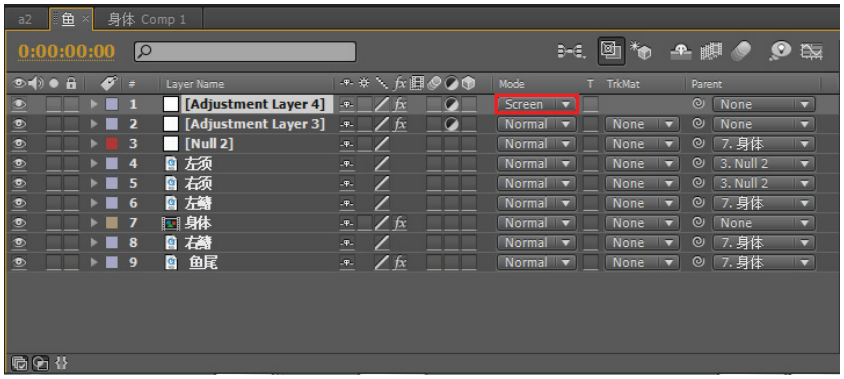



图　2–4–24

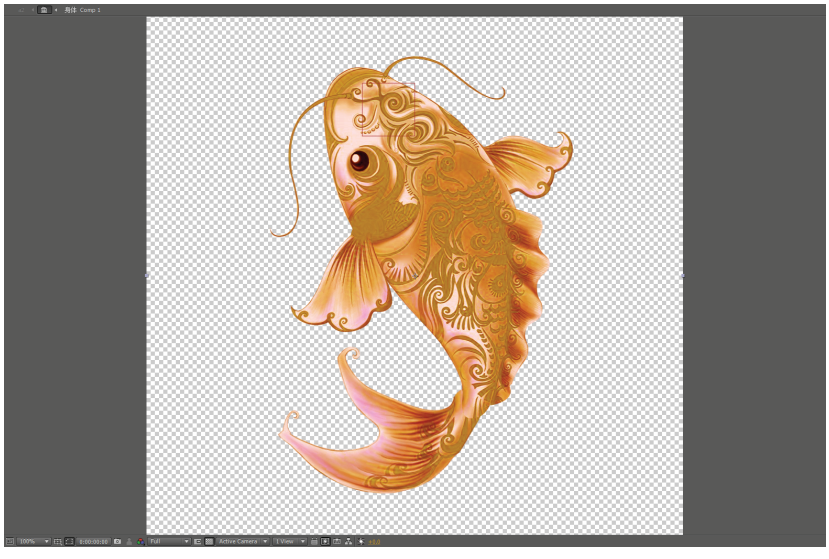


图　2–4–25

23 按快捷键〈Ctrl+I〉导入，在弹出的 Window 窗口中选择在 C4D 中渲染出的 xn.aec 文件，如图 2–4–26 所示。

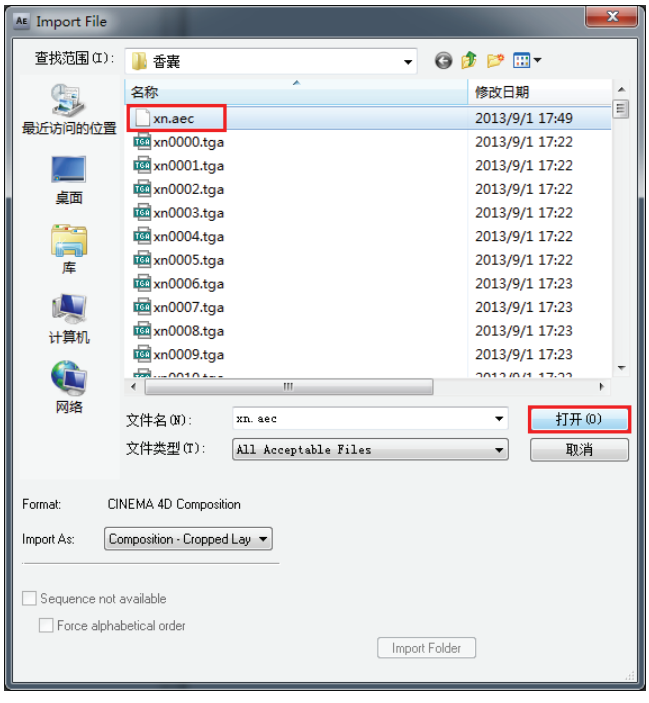



图　2–4–26

24 导入 xn.aec 文件后会在项目窗口中直接创建一个新的 comp “合成层”，如图 2-4-27 所示。

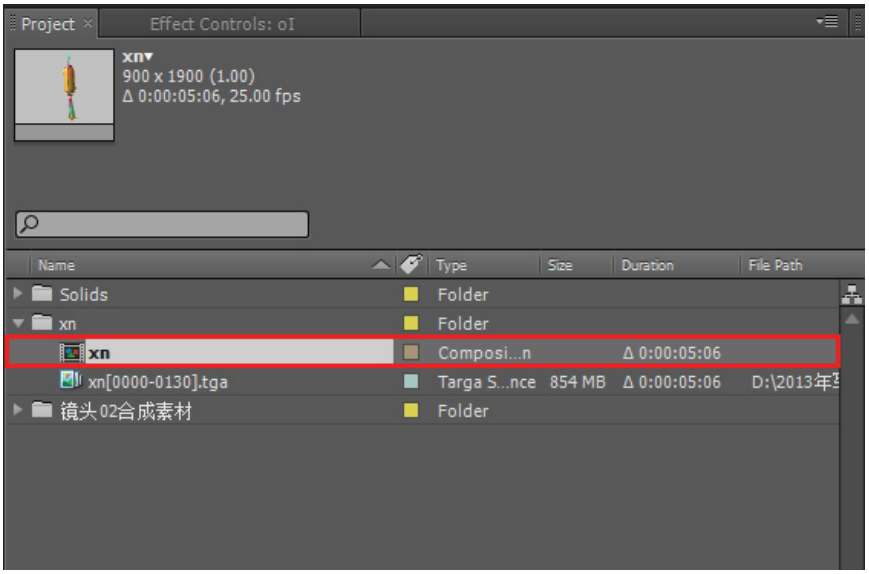



图 2-4-27

25 双击 comp “合成层”，我们观察一下时间线窗口，会有一层摄像机，一层灯光，一层空物体层，一层我们渲染的素材，如图 2-4-28 所示。

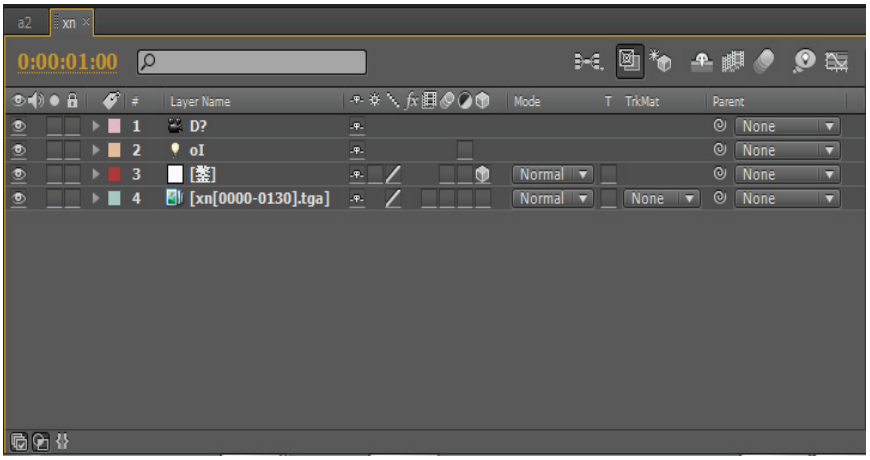



图 2-4-28

26 整理素材，删除没有用的灯光，修改空物体层、合成层名字。添加文字图层，如图 2-4-29 所示。

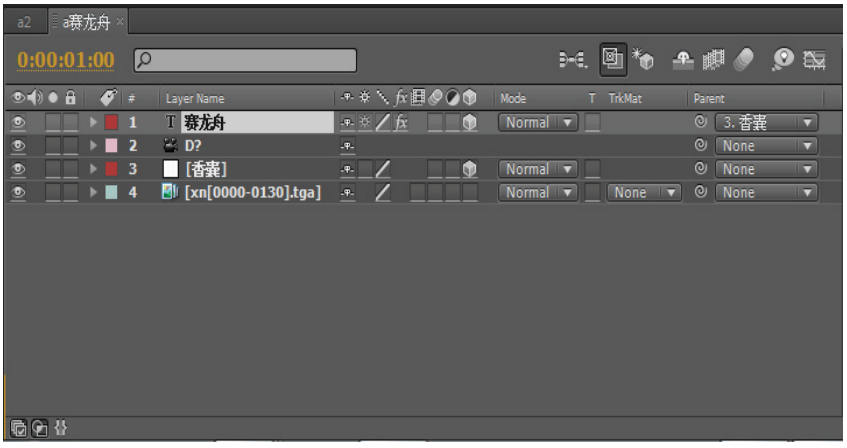



图 2-4-29

27 在菜单栏中单击 Effect→Perspective→Drop Shadow“投射阴影”命令，调整阴影颜色、角度、柔和等，如图 2–4–30 所示。

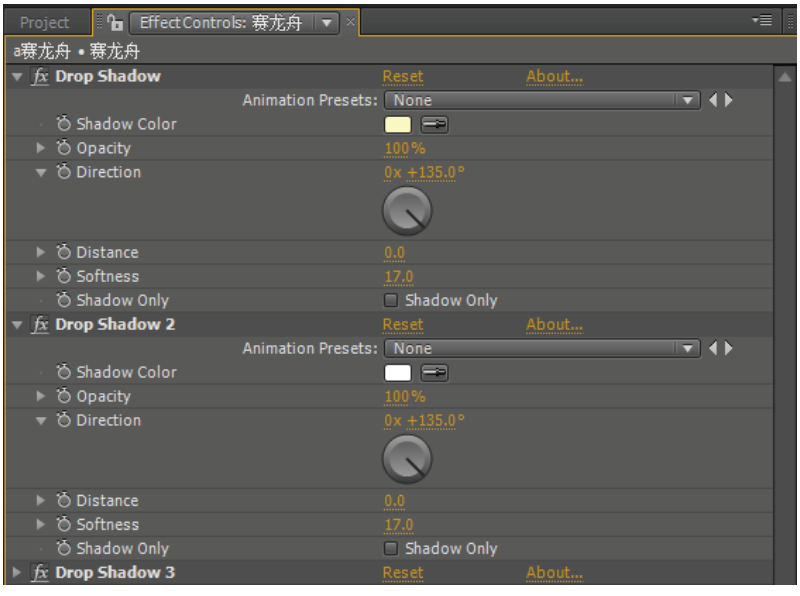



图　2–4–30

28 可以重复添加，以达到我们所需要的效果。选择文字层跟空物体层做父子级关系，开启三维层，如图 2–4–31 所示。

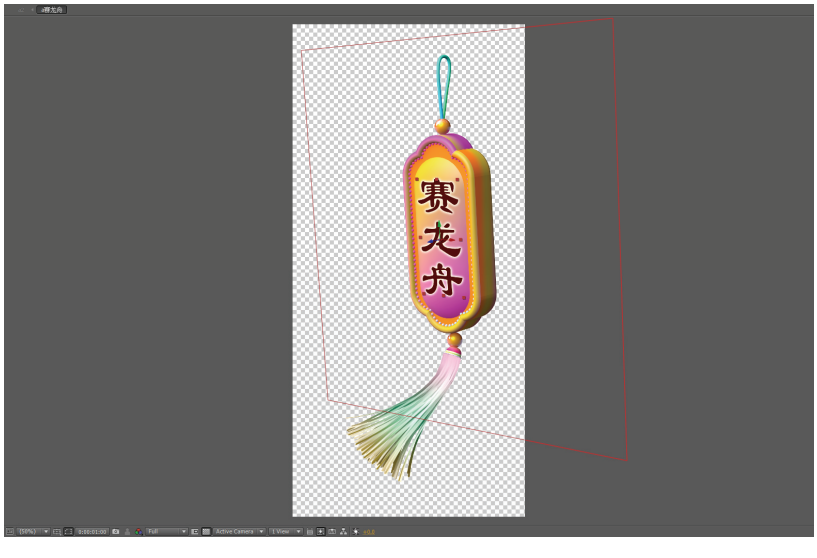



图　2–4–31

29 基本素材已经整理完毕，开始总合成。按快捷键〈Ctrl+N〉新建一个 comp“合成层”。调整尺寸为高清尺寸“HDTV 1080 25”。按快捷键〈Ctrl+Y〉新建一个“固态层”。调整背景颜色，如图 2–4–32 所示。

图　2–4–32

30 按快捷键〈Ctrl+I〉导入 c2a[0000–0110].tga 粽叶素材序列文件，如图 2–4–33 所示。画 Mask 提取我们粽叶素材的地面部分，如图 2–4–34 所示。

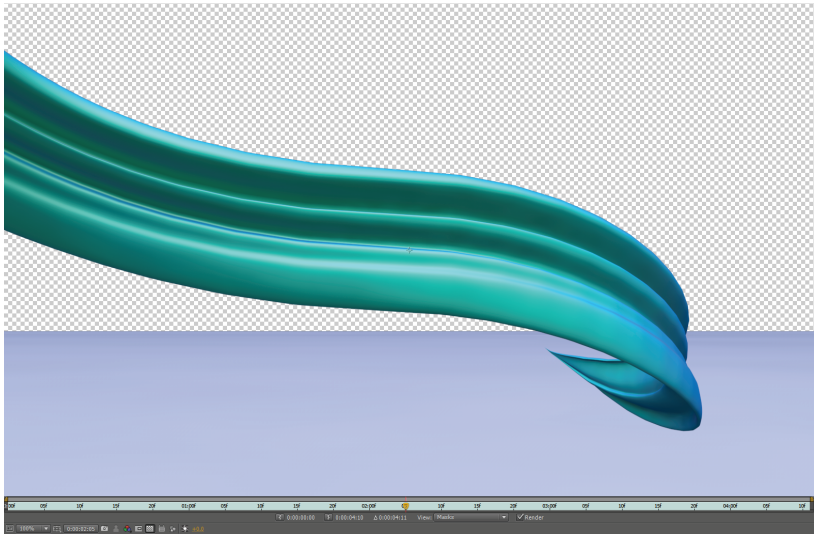


图 2–4–33

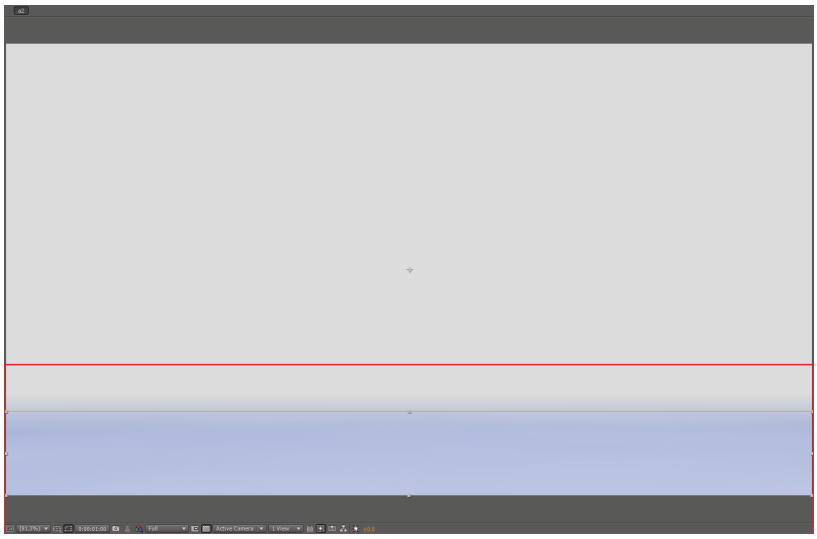


图 2–4–34

31 按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉添加“调节层”。在菜单栏中单击 Effect → Color Correction→Hue/Saturation“色相/饱和度”命令，调整色相：176°，降低饱和度：–24。如图 2–4–35 所示。调整数值，达到我们想要的效果，如图 2–4–36 所示。

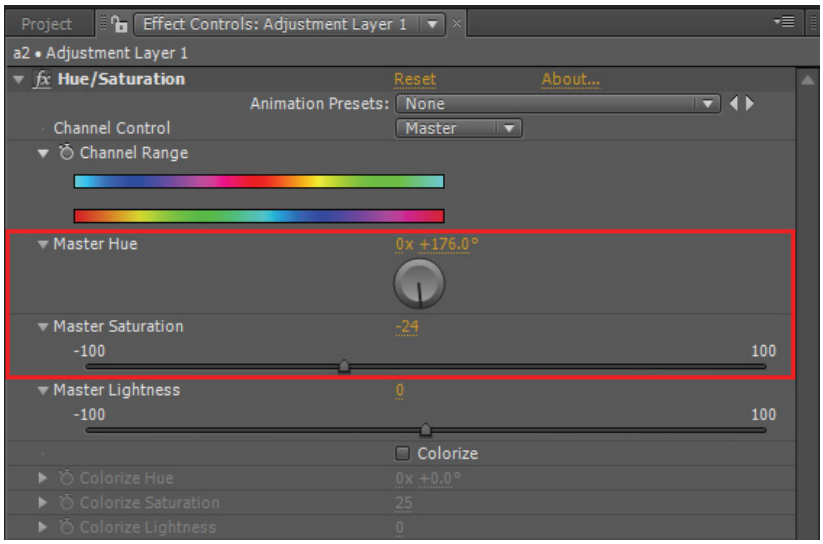



图 2–4–35

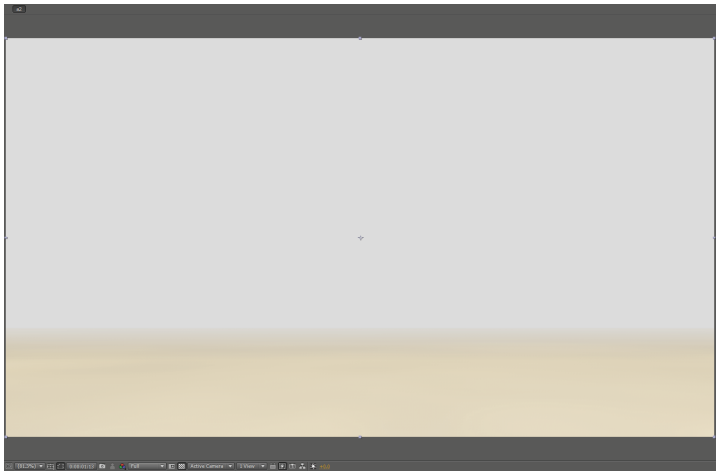


图　2-4-36

32 导入云纹素材，云纹不可见。按快捷键〈Ctrl+Y〉新建一个“固态层”在菜单栏中单击 Effect→Trapcode→Form“Form”粒子特效命令。调整“Form”粒子参数。在形态基础中调整网格大小、粒子数量所在位置以及旋转角度，如图 2-4-37 所示。

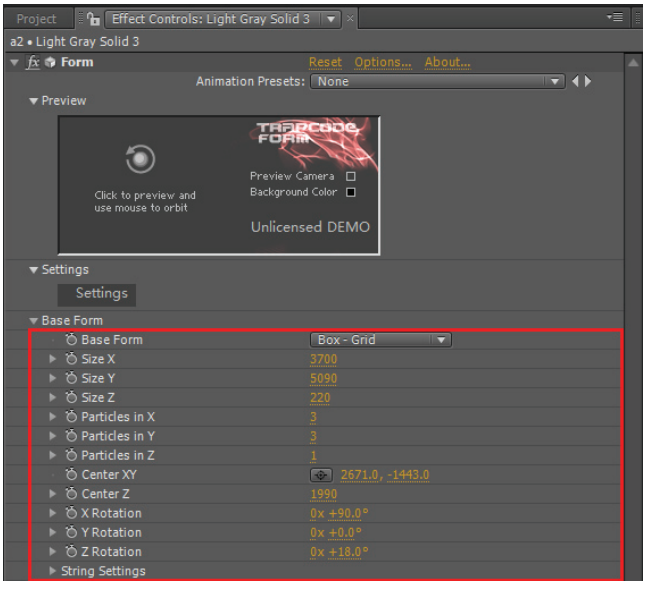



图　2-4-37

33 在粒子下，调整粒子类型为自定义，在自定义处选择我们制作的云纹素材。调整大小，以及随机值大小，如图 2-4-38 所示。

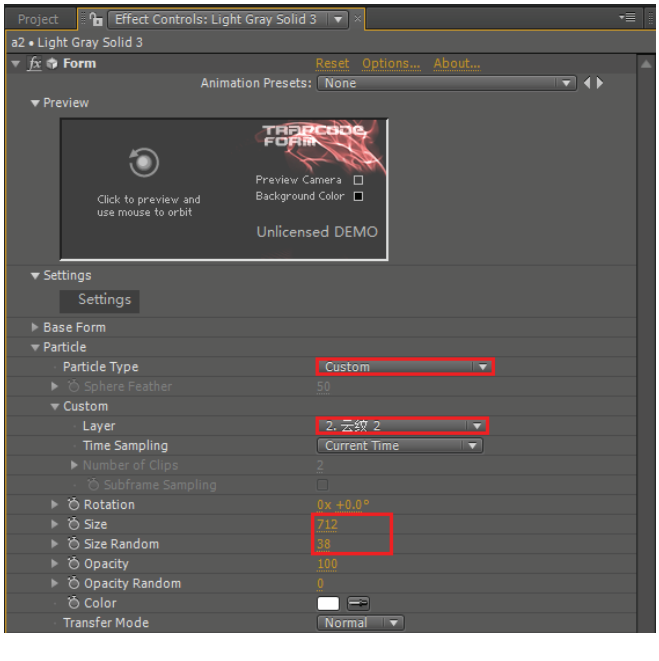



图　2-4-38

34 在层映射下，展开颜色和 Alpha，映射到选择 XY，time=Z+time，如图 2-4-39 所示。

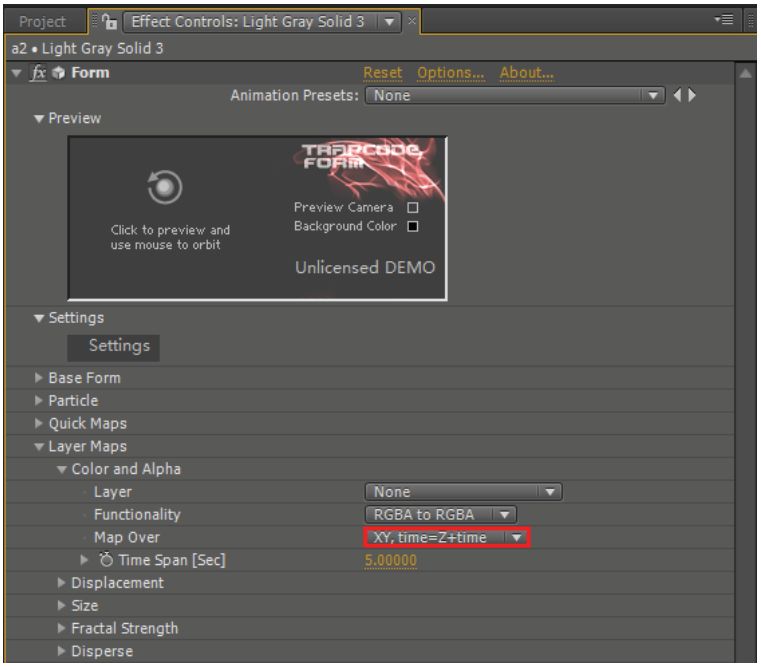



图 2-4-39

35 增加分散值，对位移打关键帧，做一些动画模拟镜头运动感觉。增加 XYZ 流动值，如图 2-4-40 所示。

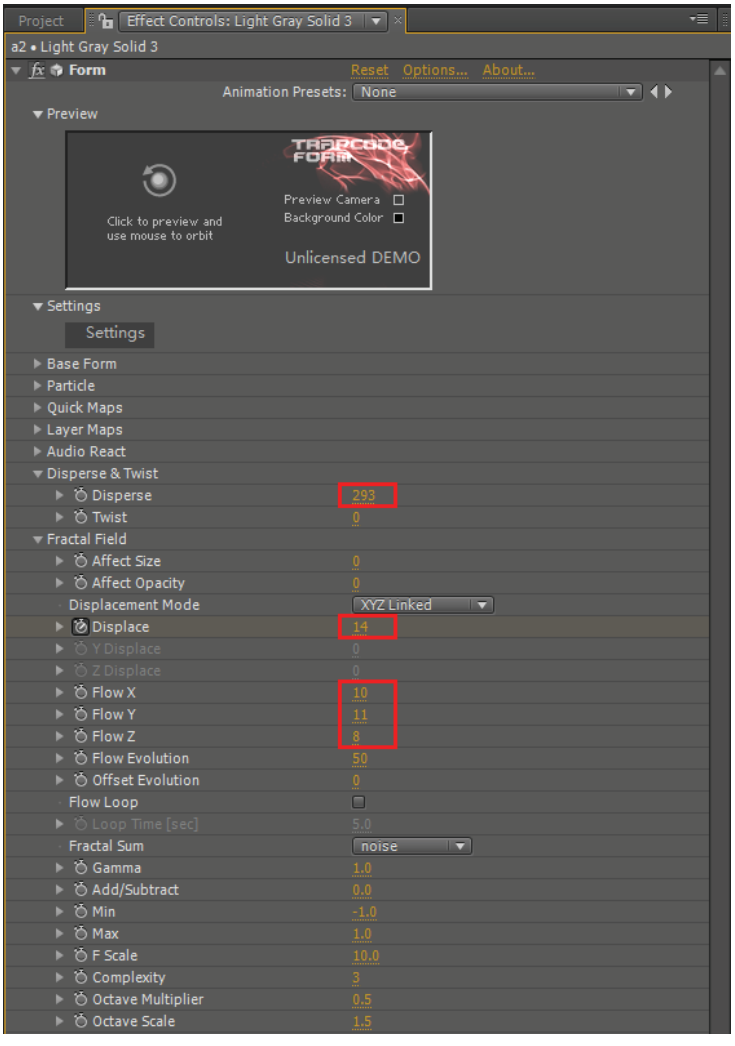



图 2-4-40

36 在空间转换下，减少 X 偏移值，如图 2–4–41 所示。

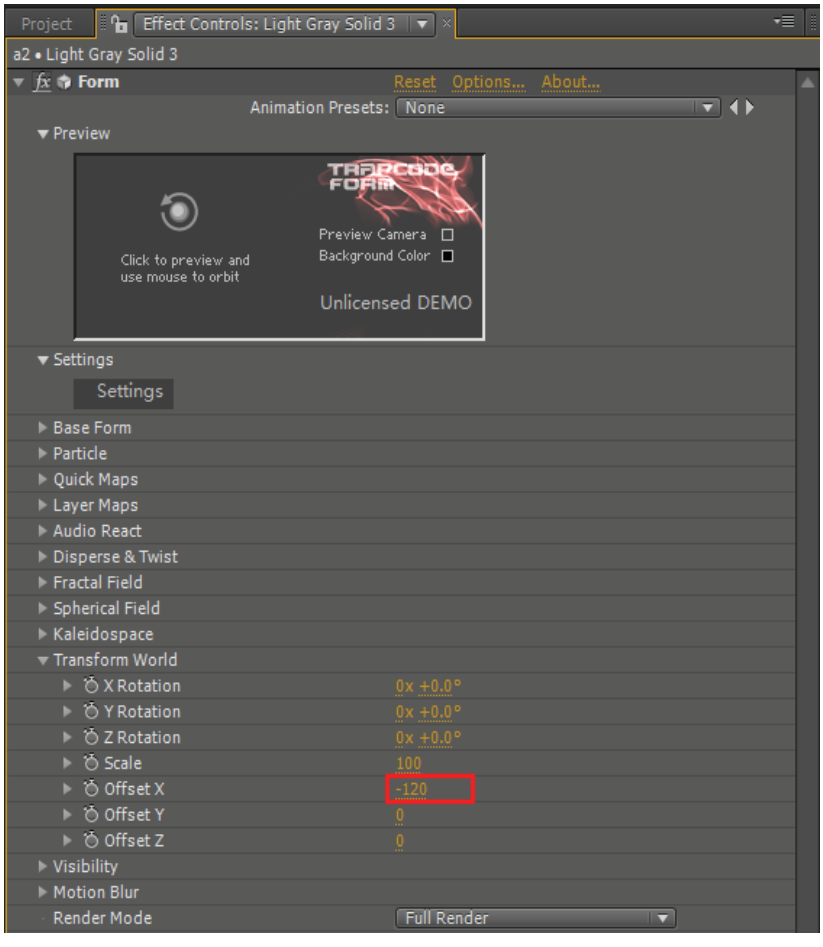



图　2–4–41

37 经过一系列的数值调整，达到我们所需要的排列效果，如图 2–4–42 所示。

图　2–4–42

38 按快捷键〈Ctrl+I〉导入我们收集的山丘素材，画 Mask 选区控制范围，按快捷键〈F〉，展开 Mask 羽化，做虚化过渡，如图 2-4-43 所示。

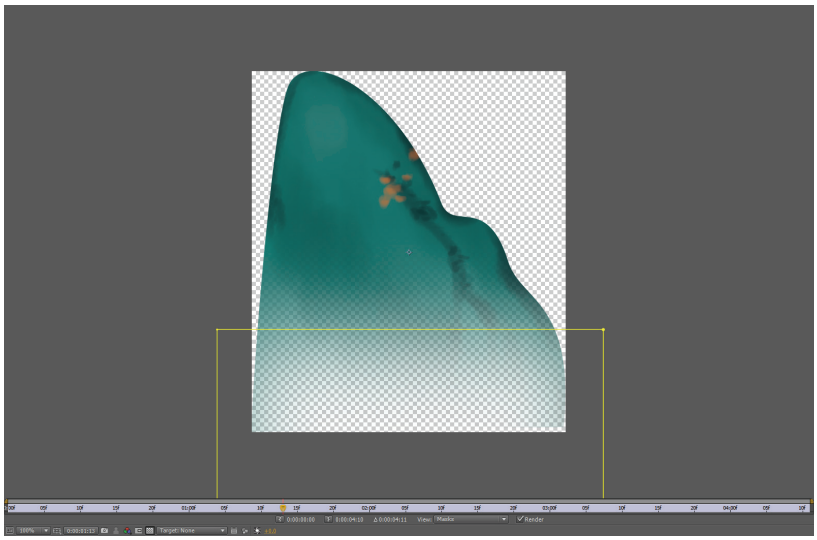


图 2-4-43

39 开启三维层，按快捷键〈Ctrl+D〉"复制"添加 Fast Blur "快速模糊"命令，根据山丘的远近来添加模糊值，这样可以模拟近实远虚效果，如图 2-4-44 所示。

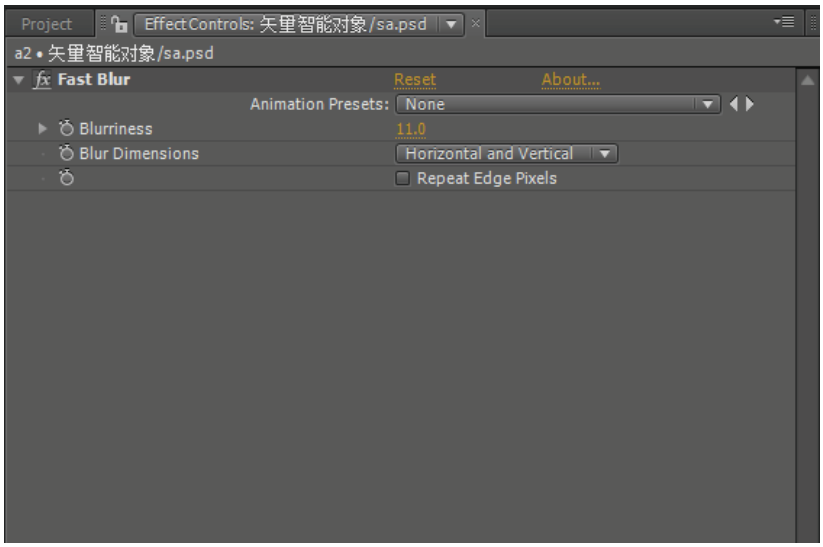



图 2-4-44

40 按快捷键〈Ctrl+I〉导入勾染效果的素材，画 Mask 选区控制范围，按快捷键〈F〉，展开 Mask 羽化，做柔和虚化过渡。开启三维层，移动拜访位置，来模拟地面效果，如图 2-4-45 所示。

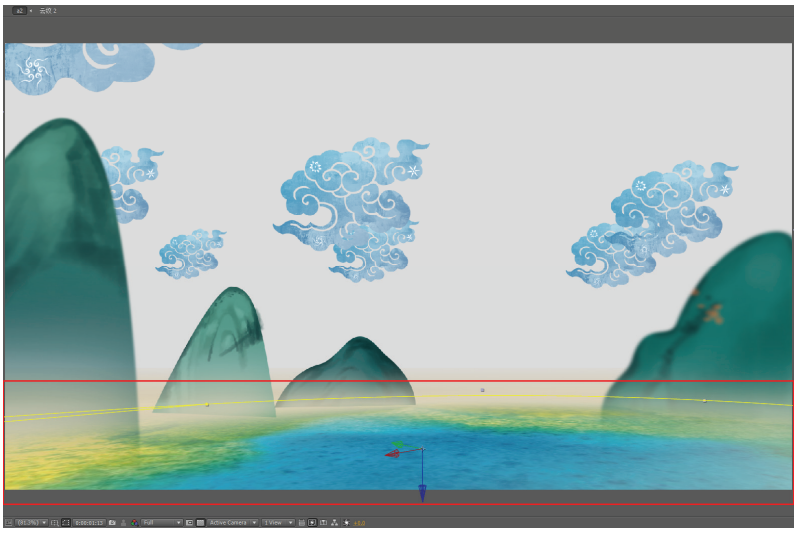


图 2-4-45

41 导入水波纹素材，水波纹不可见。按快捷键〈Ctrl+Y〉新建一个“固态层”，在菜单栏中单击 Effect → Trapcode → Form “Form”粒子特效命令。调整数值，达到我们所需要的排列效果（参数值可参考 AE 工程文件），如图 2-4-46 所示。

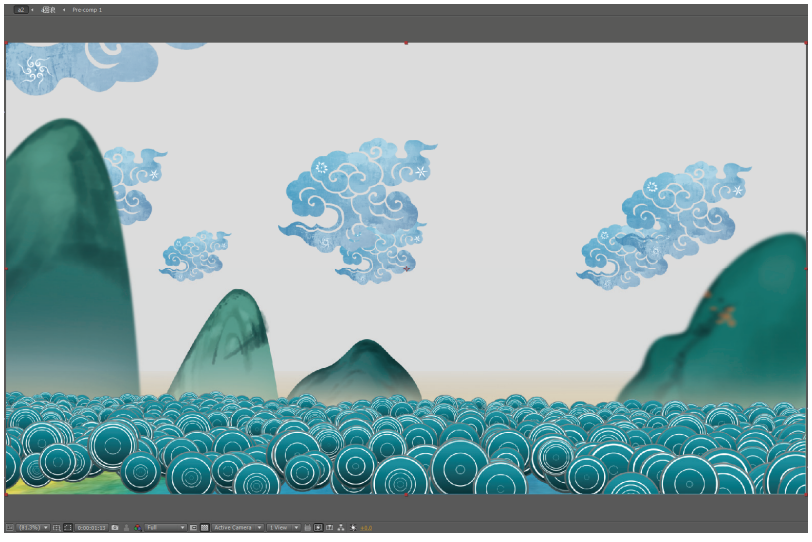


图　2-4-46

42 按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”匀染效果的素材，添加 Fast Blur “快速模糊”命令，添加云雾效果，如图 2-4-47 所示。

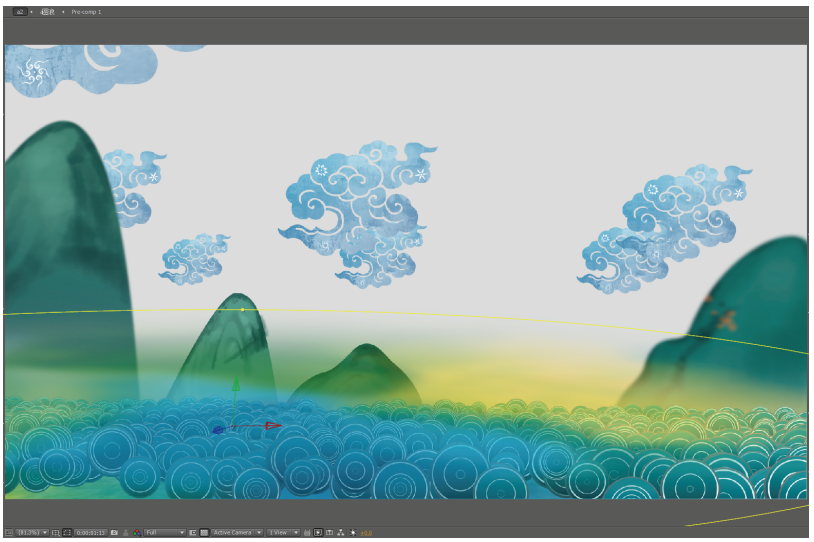


图　2-4-47

43 按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”水波纹群组图层，移动位置，调整数值，达到我们所需要的排列效果，如图 2-4-48 所示。

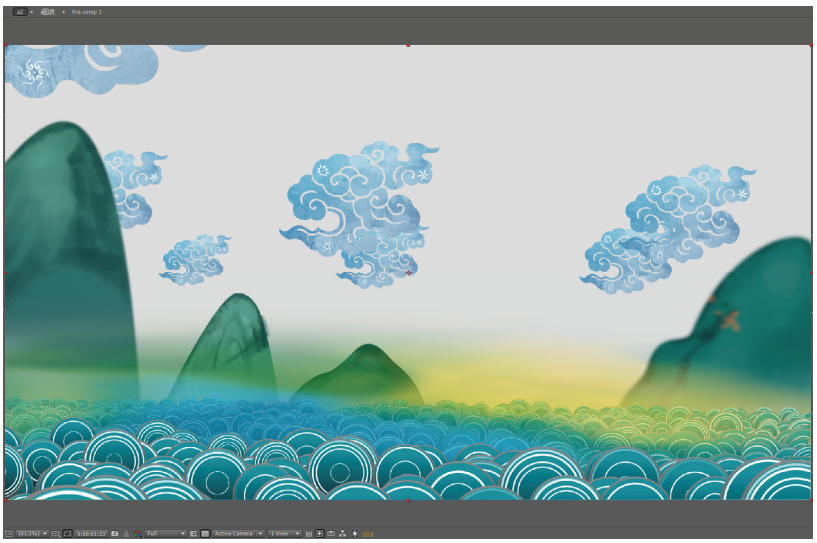


图　2-4-48

44 按快捷键〈Ctrl+I〉导入 c2B[0000-0110].tga 粽叶遮罩序列文件，用来提取粽叶素材，如图 2-4-49 所示。

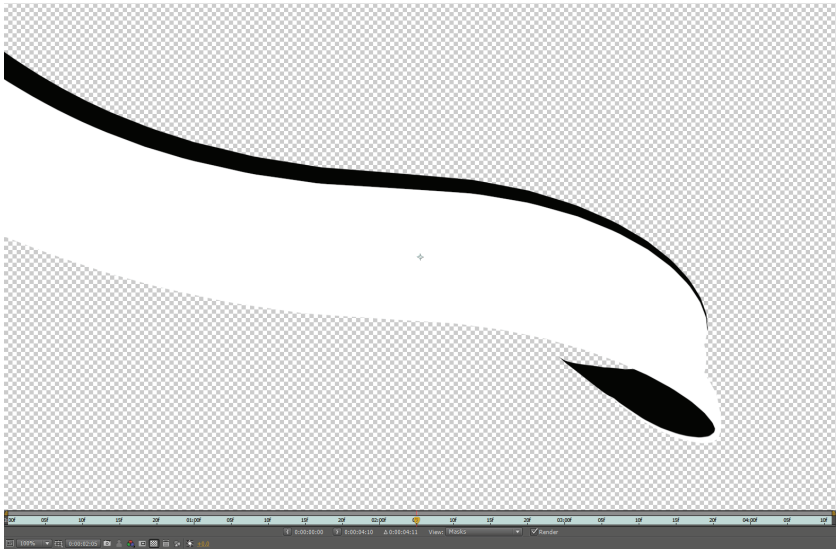


图 2-4-49

45 遮罩层在上，主体粽叶素材层在下。遮罩带有 Alpha 通道，我们想要的是形状内的信息内容，所以在“叠加模式”处选择“Stencil Alpha”，如图 2-4-50 所示。

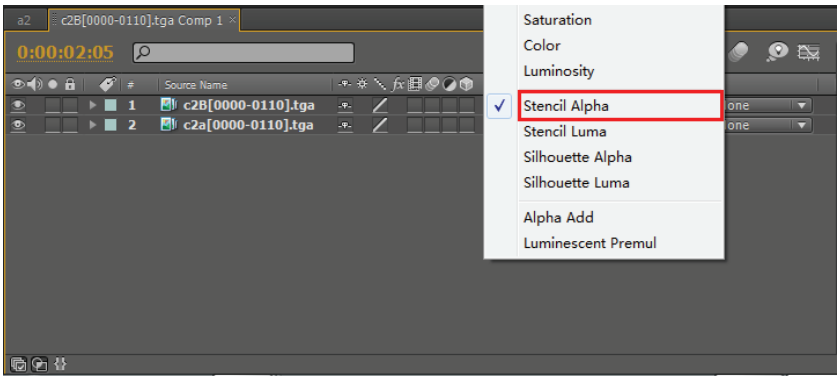



图 2-4-50

46 按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉添加“调节层”。添加 Hue/Saturation“色相/饱和度”命令，调整色相：-115°。调整颜色，如图 2-4-51 所示。

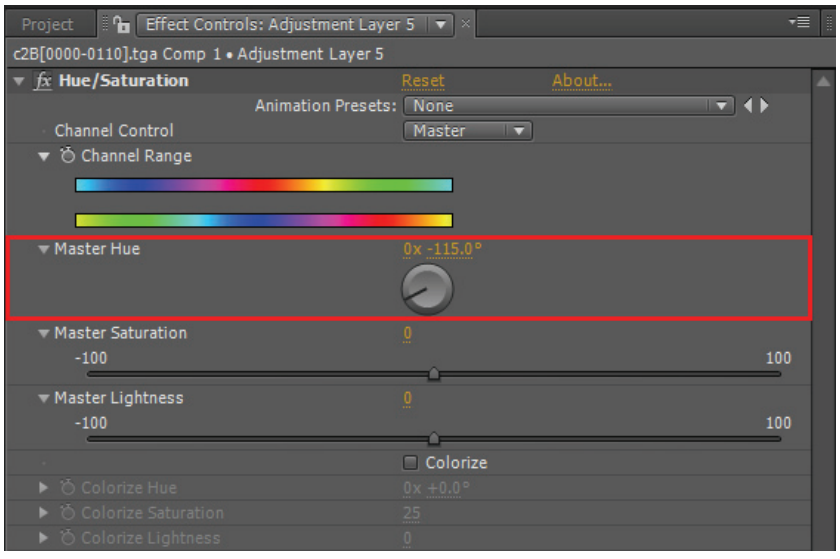



图 2-4-51

47 画 Mask 选区控制调色范围，按快捷键〈F〉，展开 Mask 羽化，做柔和虚化过渡，如图 2-4-52 所示。

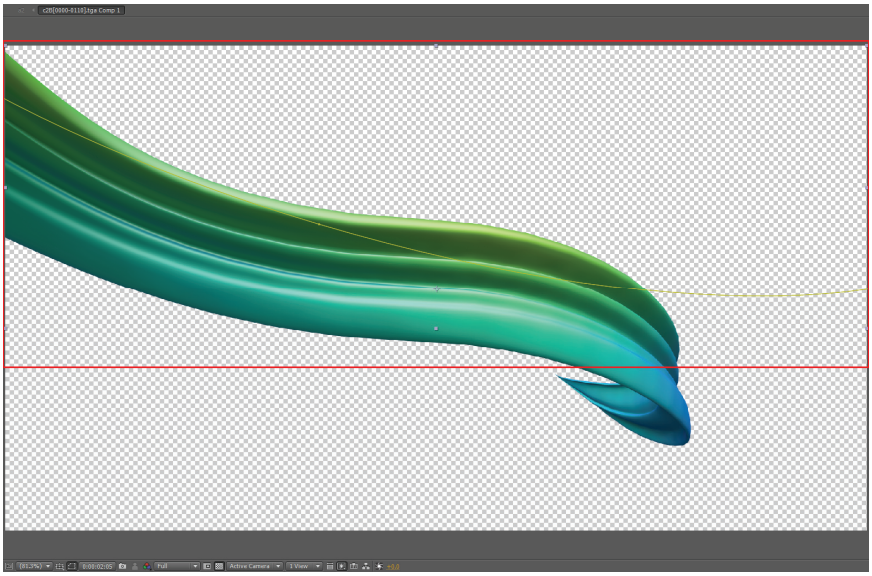


图　2-4-52

48 按快捷键〈Ctrl+I〉导入龙舟素材，添加 Hue/Saturation“色相/饱和度”命令调整颜色，降低一点饱和度，如图 2-4-53 所示。

图　2-4-53

49 龙舟素材在下，粽叶遮罩素材在上，遮罩带有 Alpha 通道，我们想要的是形状内的信息内容，所以在“轨道蒙版”处选择 Alpha Matte“c2B[0000–0110].tga”，如图 2-4-54 所示。

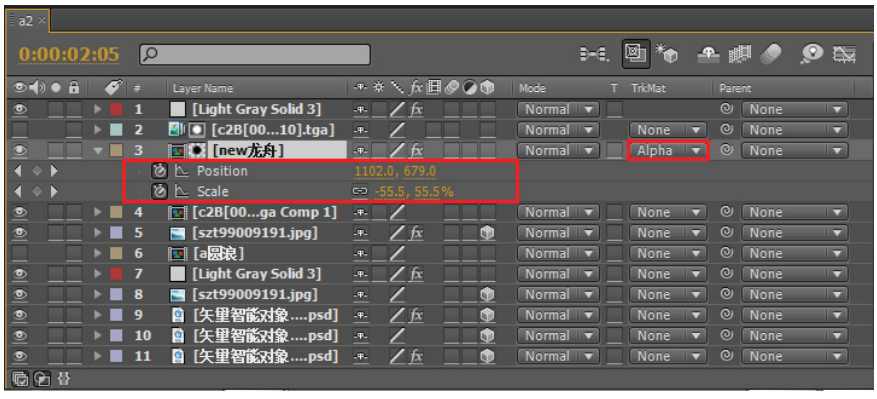



图　2-4-54

50 配合着镜头动画，为龙舟制作位移动画，比例缩放动画，效果如图 2-4-55 所示。

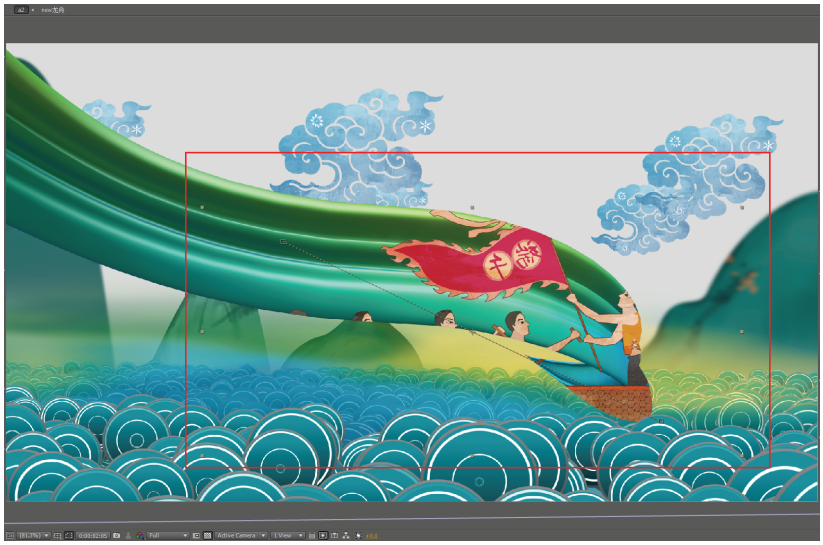


图 2-4-55

51 按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”，复制龙舟层，去掉“轨道蒙版”，按快捷键〈T〉，打开不透明度，打关键帧制作从无到有的动画，如图 2-4-56 所示。

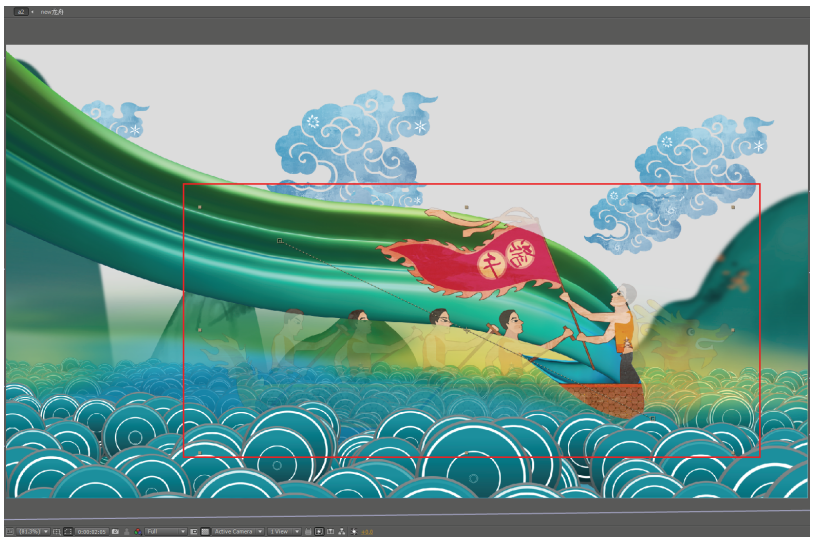


图 2-4-56

52 导入鱼素材，按快捷键〈S〉打开比例，添加缩放动画，按快捷键〈R〉添加旋转动画，来模拟鱼跃出水面的动画效果，如图 2-4-57 所示。

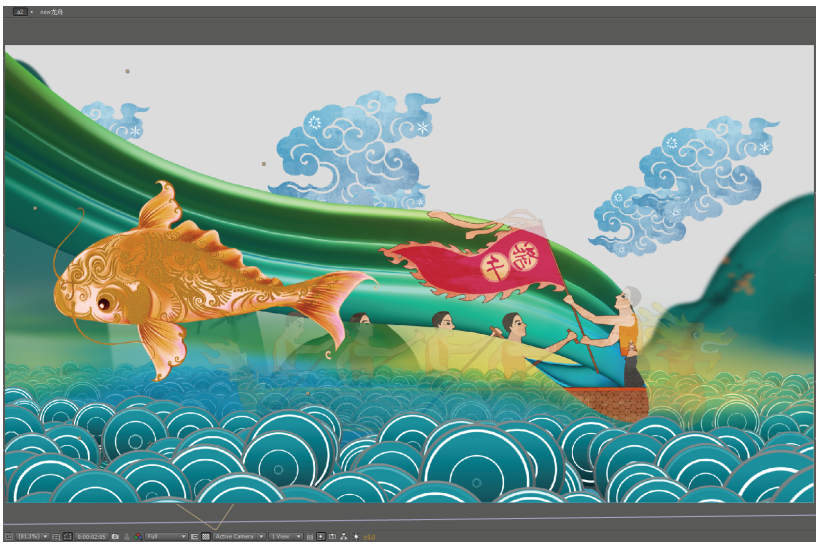


图 2-4-57

53 导入香囊素材，按快捷键〈P〉打开位移，为香囊制作入场动画和弹跳的感觉模拟风吹动效果，如图 2-4-58 所示。

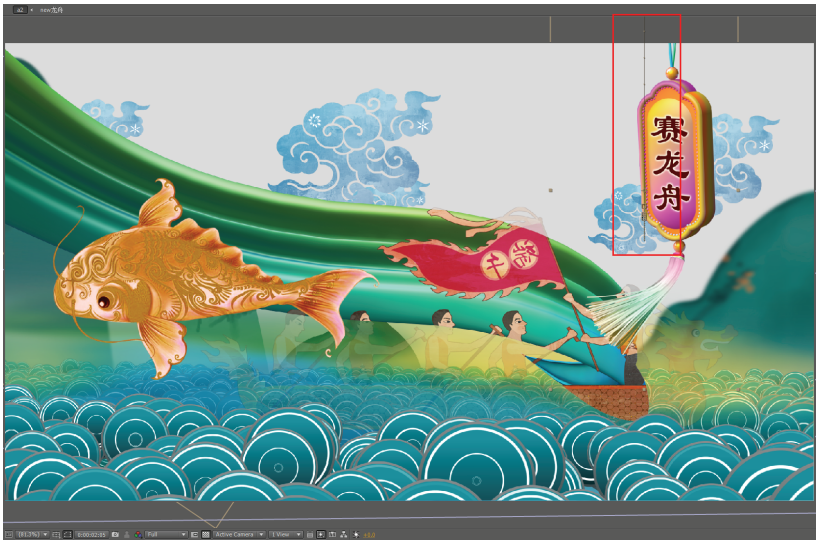



图　2-4-58

54 按快捷键〈Ctrl+Alt+Y〉添加“调节层”。添加 Fast Blur“快速模糊”命令，调节模糊值，勾选重复边缘像素，如图 2-4-59 所示。

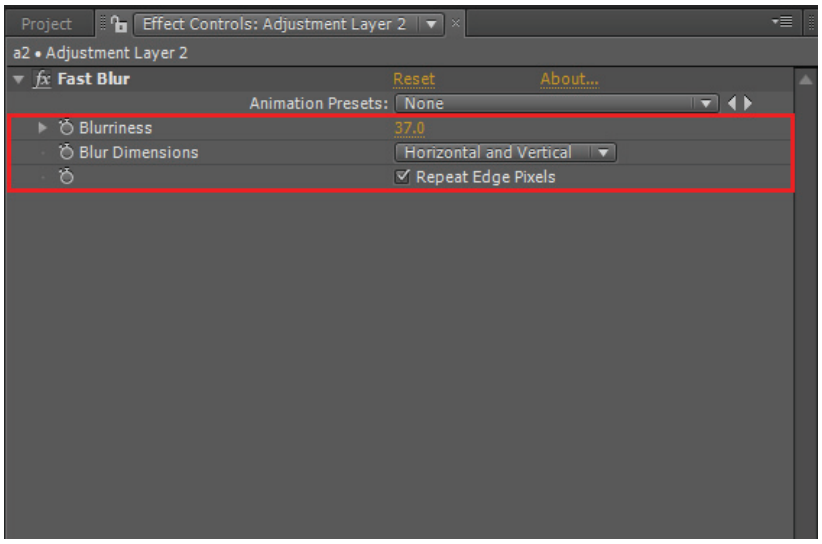



图　2-4-59

55 画 Mask 选区控制模糊范围，按快捷键〈F〉，打开“Mask 羽化”添加边缘渐变效果，勾选“Inverted”，使选区反向，如图 2-4-60 所示。

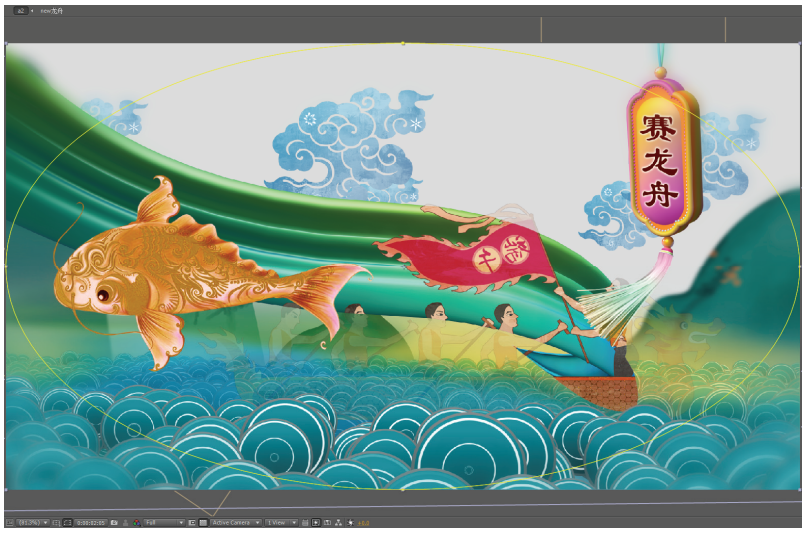



图　2-4-60

56 按快捷键〈Ctrl+D〉“复制”调节层，在“叠加模式”处选择“Multiply”，使颜色加深。如图 2-4-61 所示。调整画面最终效果，如图 2-4-62 所示。

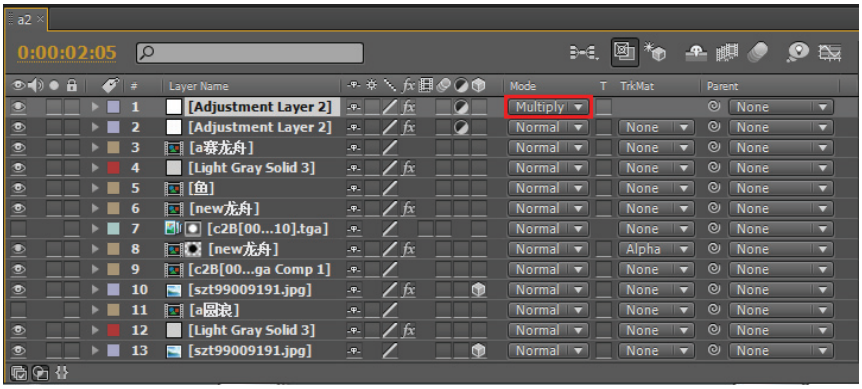



图 2-4-61

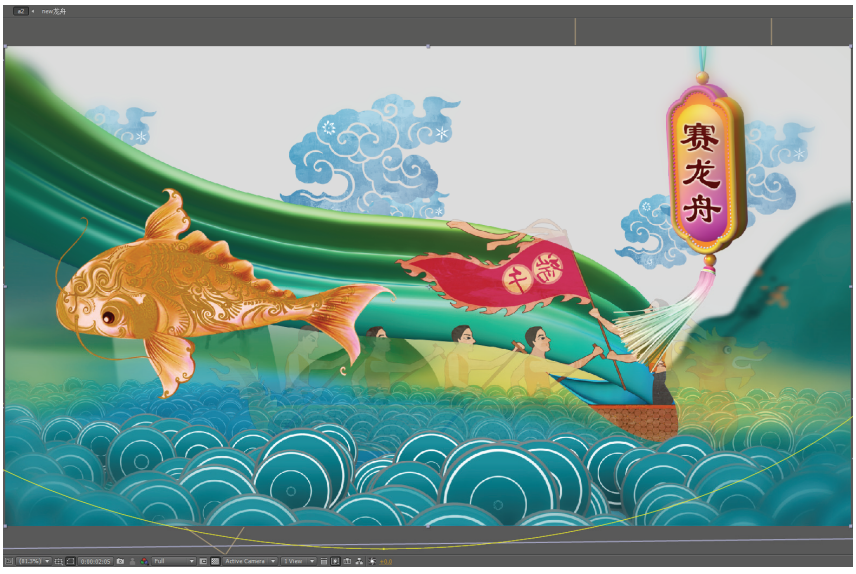



图 2-4-62

# 第 3 章　长影频道钻石映像

5DS+ 智作
MotionGraphics & Design

图 3-0-01

**本案例的重点和特点**

- 分析客户需求，掌握创意定位方向，让创意元素表达核心创意点。
- 创意的绘制方法。
- 案例中主要讲解 C4D 中钻石模型的制作及镜头材质的运用。
- 灵活掌握软件的使用技巧。

**制作内容**

- 使用 photoshop 绘制创意图。
- 合成的思路。

## 5DS+智作 3.1 创意思路

钻石映像是长影频道的 ID 篇，整体风格以蓝色调为主，运用光线及星云的元素为辅助元素，钻石作为主体表现元素，通过钻石上面丰富的纹理带动整体星云的动画进入一个神秘的宇宙星空世界，整体画面显得华丽高贵。影视频道突显光感及质感，所以采用钻石作为主体元素，最后定版从蓝色的宇宙星空中穿越出来，整体质感动画协调得很大气，钻石的纹理细节也很丰富，画面空间感比较强，是一条定位准确的长影频道中的 ID 片。

## 5DS+智作 3.2 创意分镜的制作方法

01 前期创意制作首先制作背景的部分，按快捷键〈Ctrl+N〉创建一个 2500 × 576 像素大小的背景，重命名为“创意”，如图 3-2-01 所示。

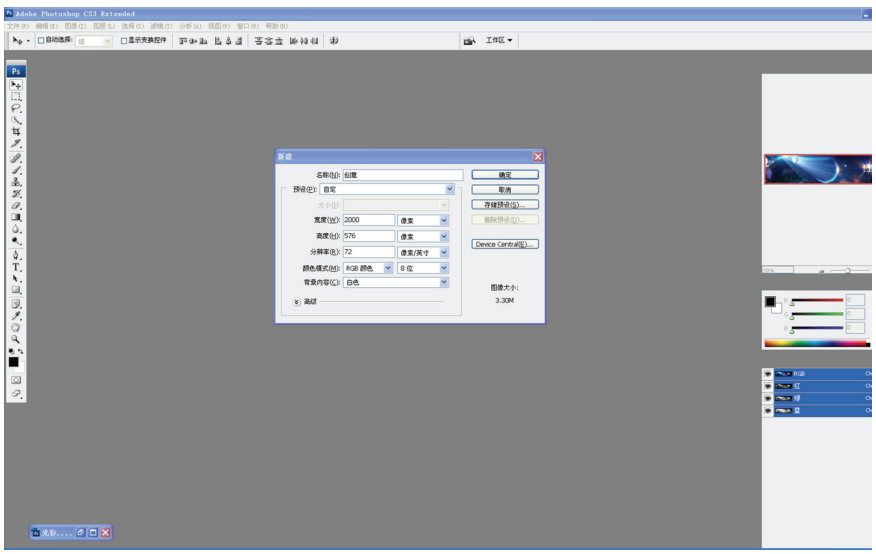


图 3-2-01

02 选择渐变图标添加渐变效果，整体背景以蓝紫色调为主，如图 3-2-02 所示。

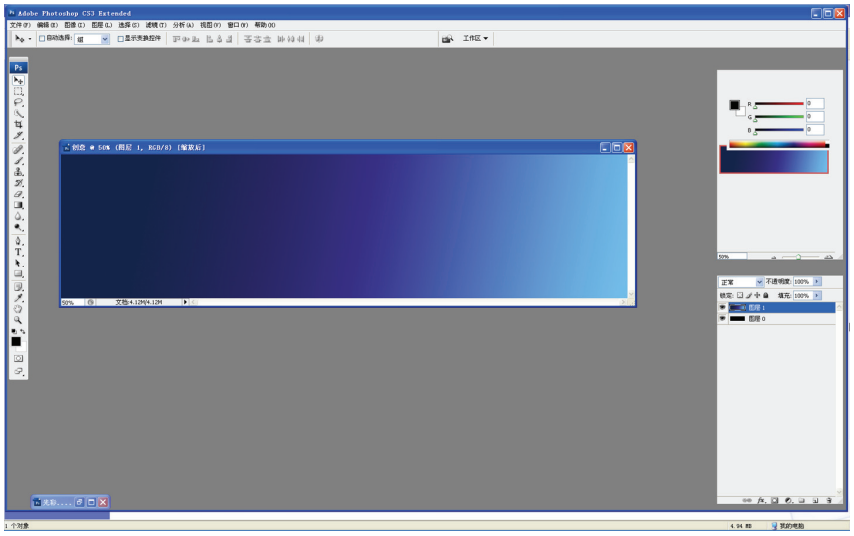


图　3-2-02

03 导入星云素材，选取其中左边右下角一部分插入背景，并添加“星云”图层蒙板，擦除多余的部分，不透明度和流量值降低，如图 3-2-03 和图 3-2-04 所示。

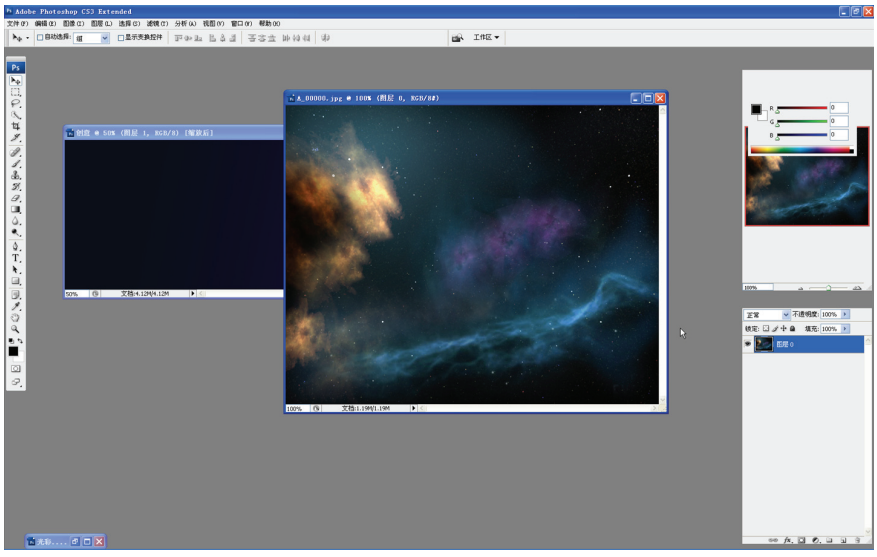


图　3-2-03

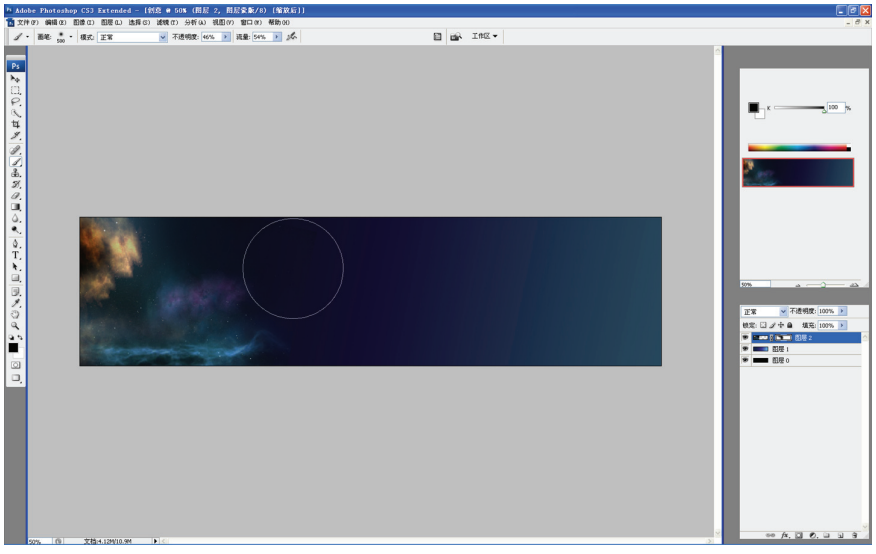


图　3-2-04

04 将钻石和光线的素材导入到工程中，并重复多次复制图层，如图 3-2-05 和图 3-2-06 所示。

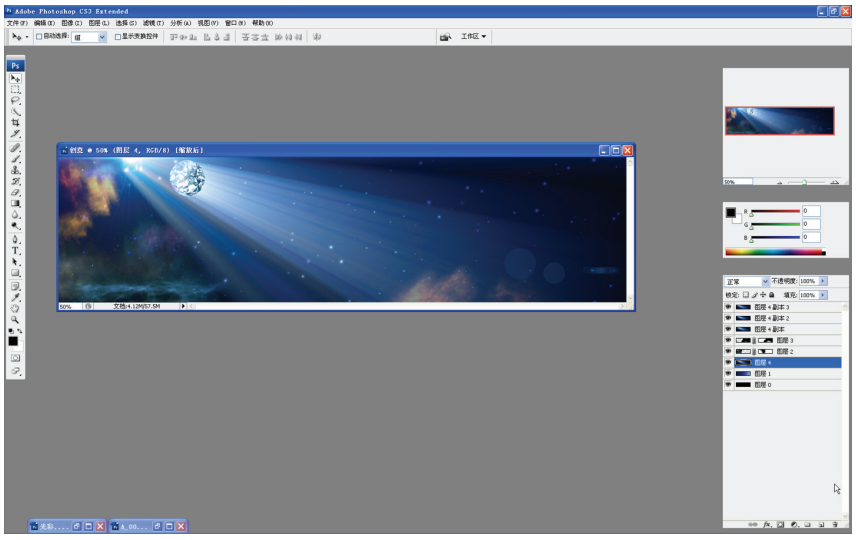


图 3-2-05

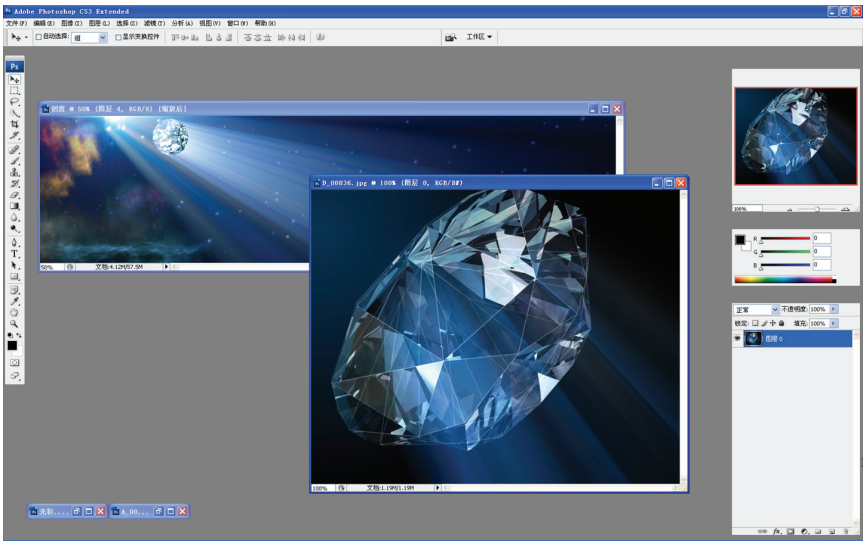


图 3-2-06

05 将钻石素材渲染完的单帧导入到工程中并放在右下角，多次复制并叠加效果，如图 3-2-07 和图 3-2-08 所示。

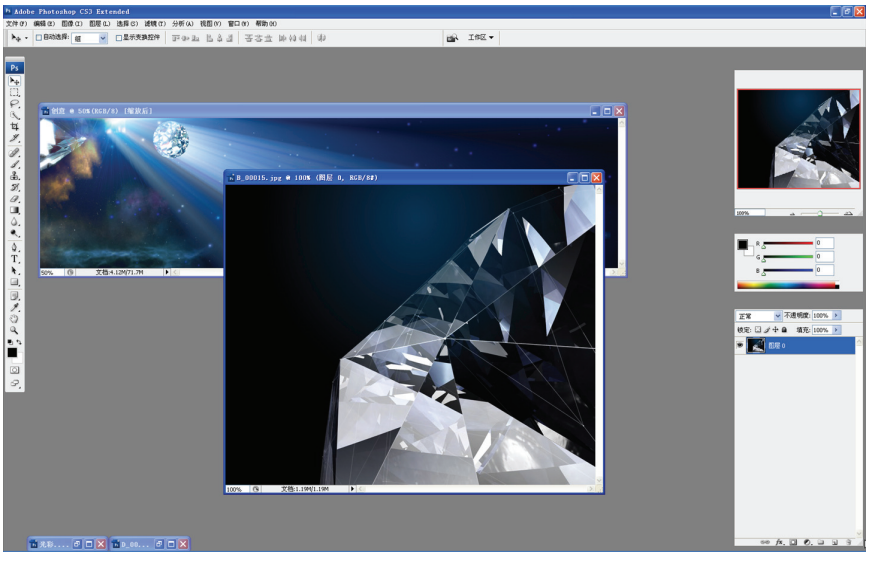


图 3-2-07

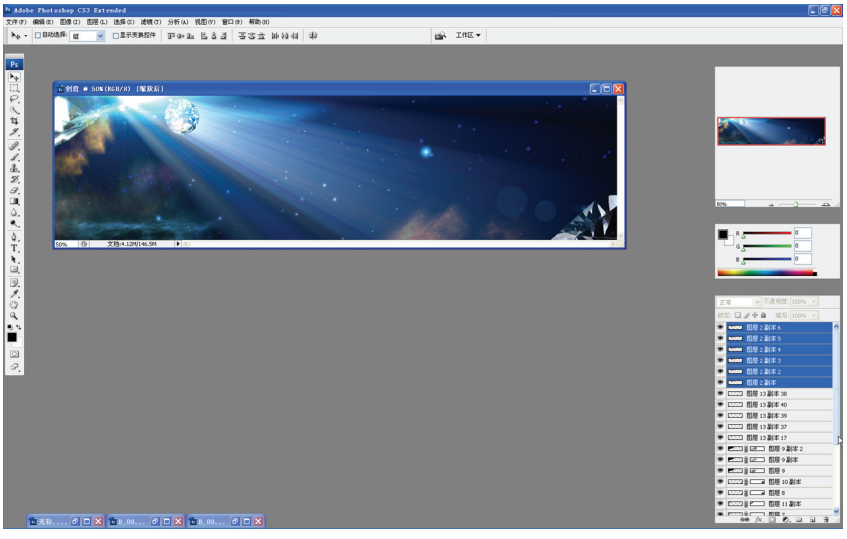


图　3-2-08

06 将蓝色光斑导入，并将星云素材导入黄色光斑放置，多次叠加图层，将宇宙光放在画面中间，如图 3-2-09、图 3-2-10 和图 3-2-11 所示。

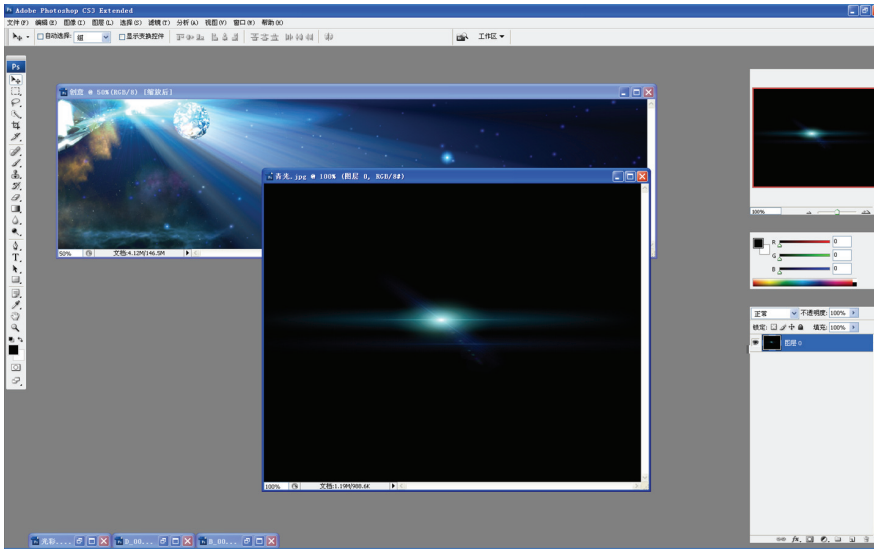


图　3-2-09

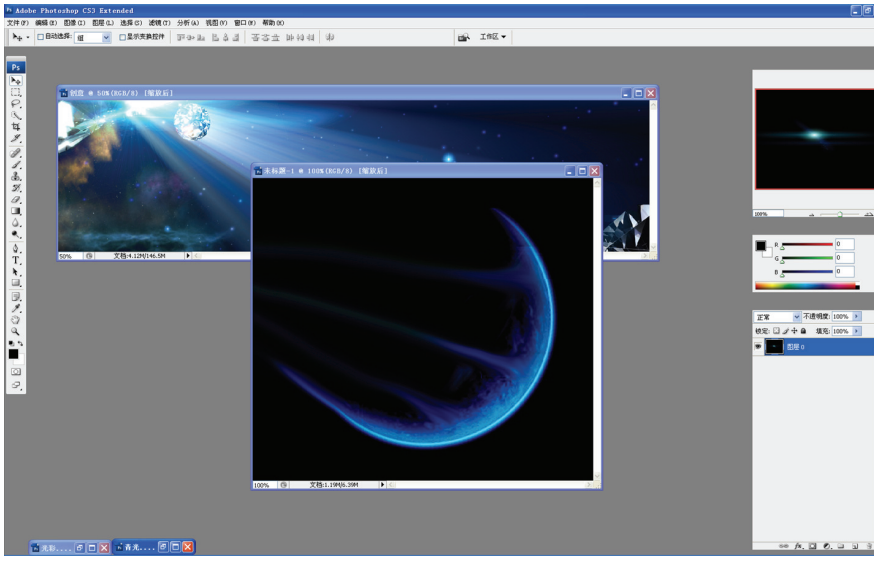


图　3-2-10

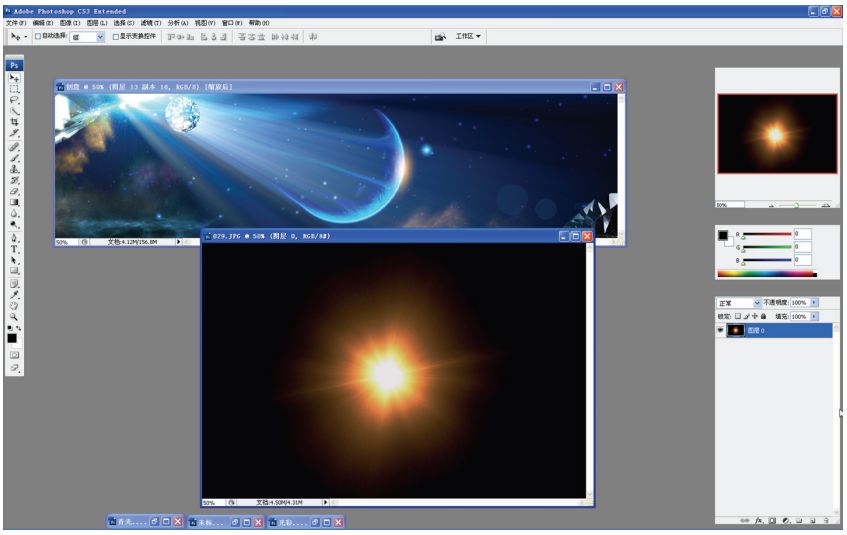


图 3-2-11

07 将“长影”Logo 放入进去多次叠加复制放置，并将放射性的五彩光素材放入叠加在 Logo 上，如图 3-2-12 和图 3-2-13 所示。

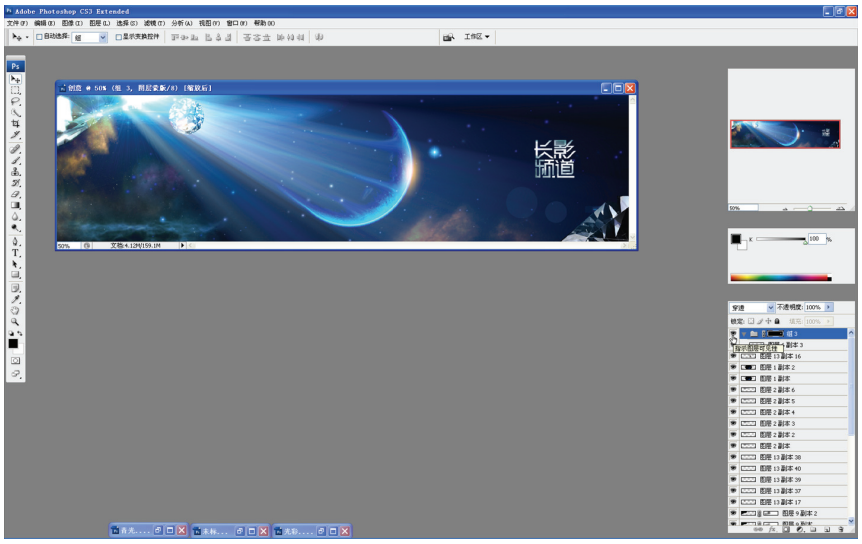



图 3-2-12

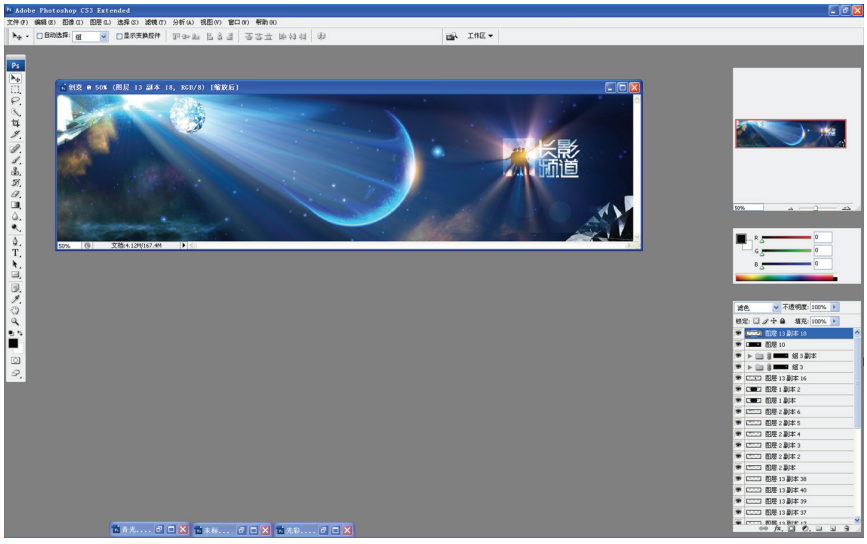



图 3-2-13

08 在调整属性上添加色阶，调整暗部及亮部，增强对比度最后调整如图 3-2-14 和图 3-2-15 所示。.

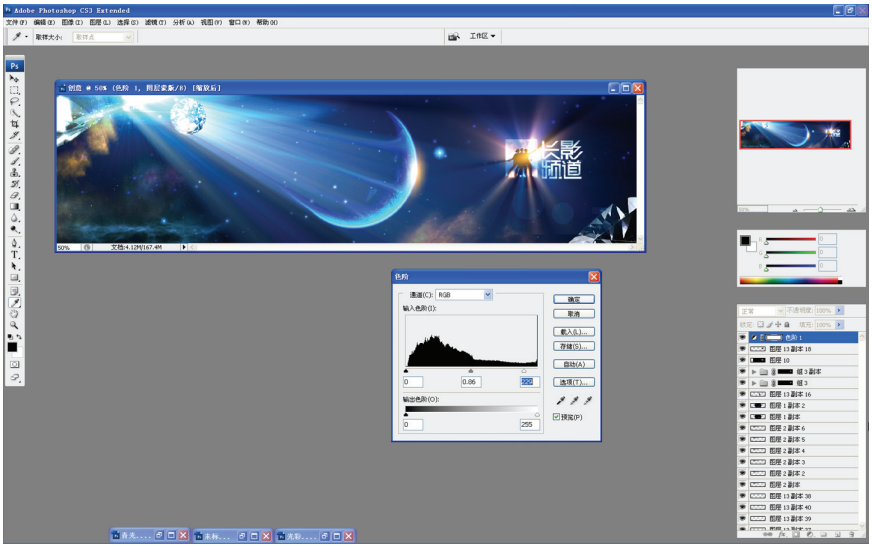


图　3-2-14

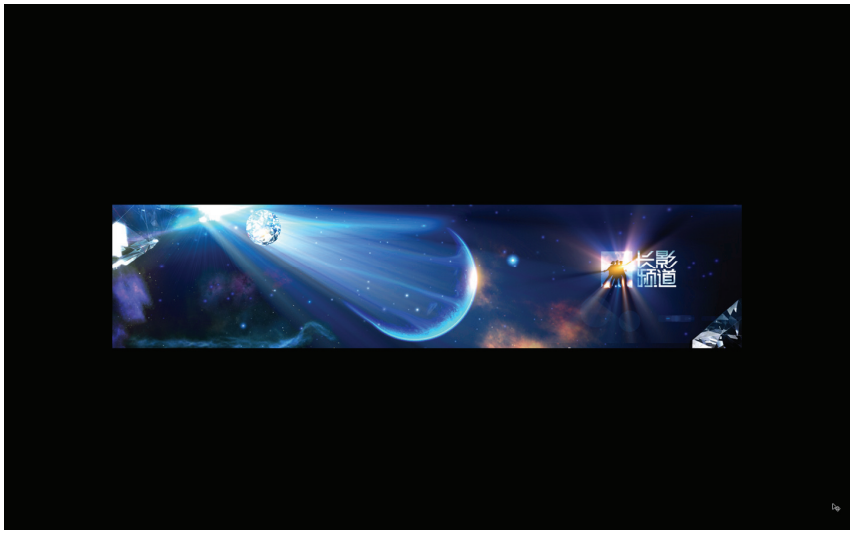


图　3-2-15

## 3.3　C4D 钻石制作

### 3.3.1　C4D 模型制作方法

01 在 C4D 面板菜单中单击创建工具组里的圆锥模型放置在视图中，调整圆锥对象属性中的半径高度、分段数及方向，顶部

半径为 0，底部半径为 68，高度 68，高度分段 1，旋转分段 8，方向为−Y 轴，如图 3-3-01 和图 3-3-02 所示。

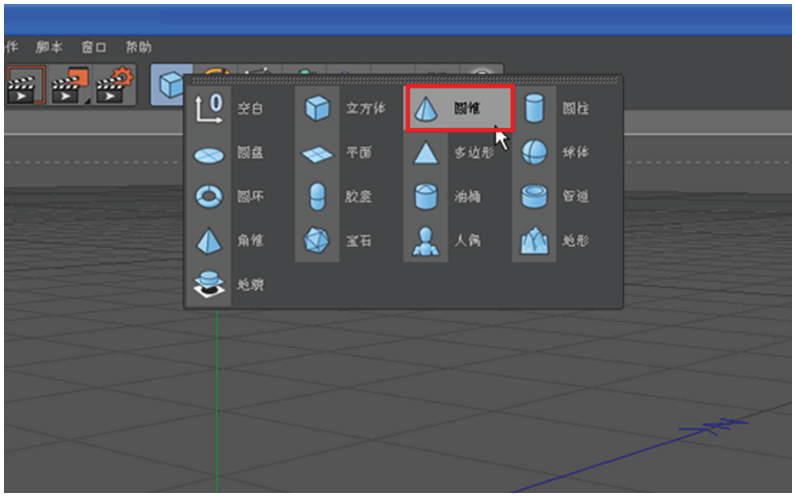



图　3-3-01

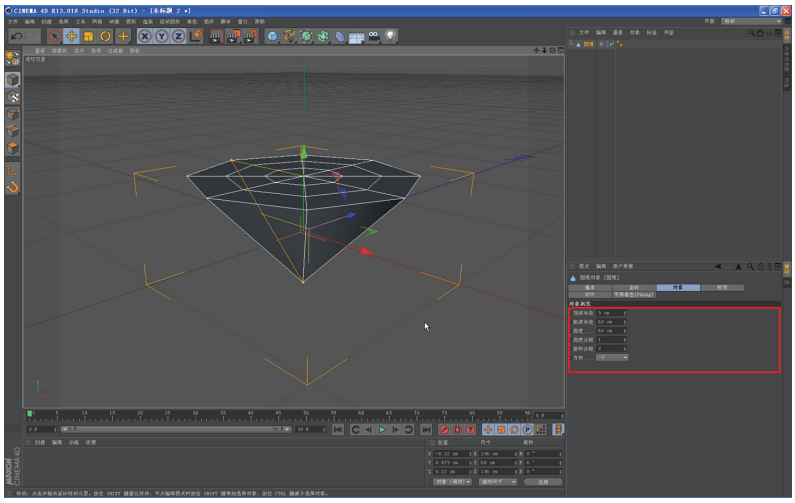


图　3-3-02

02 切换到四视窗口进入边模式，在正视图中单击鼠标右键选择切刀工具添加线，如图 3-3-03 和图 3-3-04 所示。

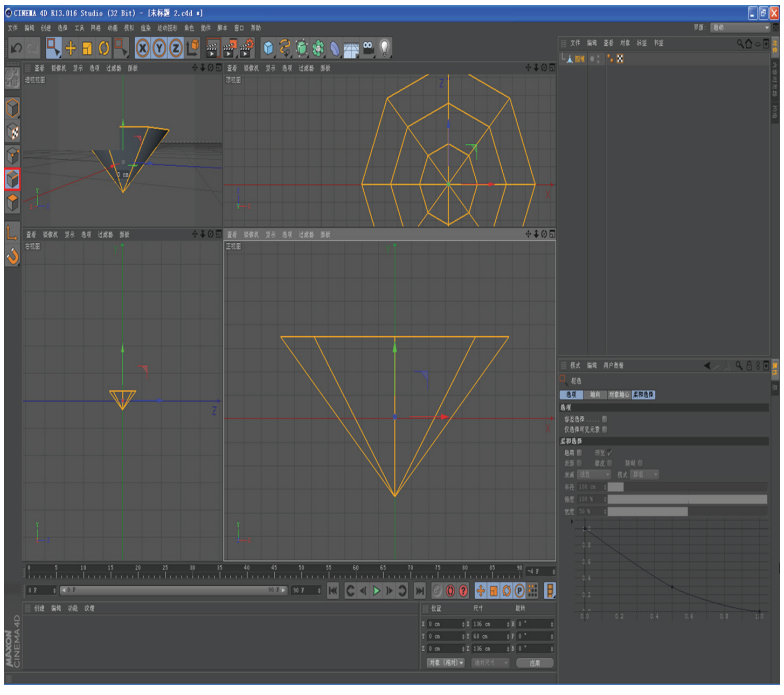


图　3-3-03

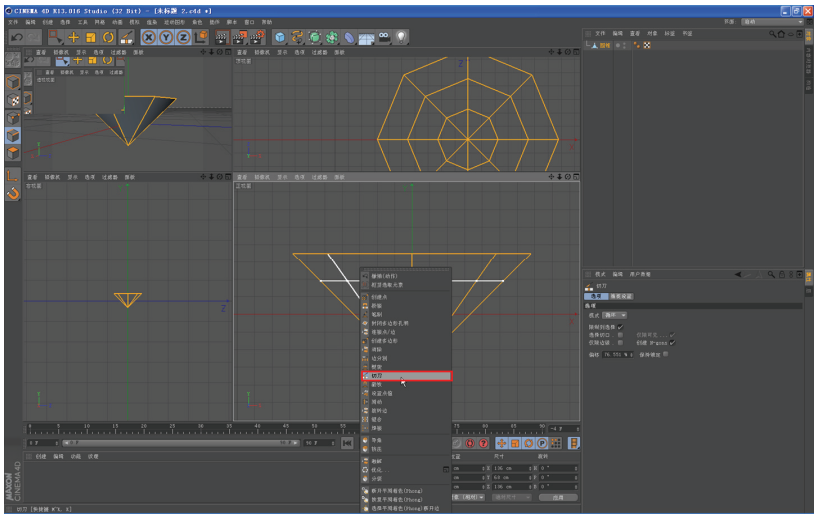


图　3-3-04

03 进入编辑点模式，单击缩放命令，在正视图中调整点，移动上面第一排点，如图 3-3-05 和图 3-3-06 所示。

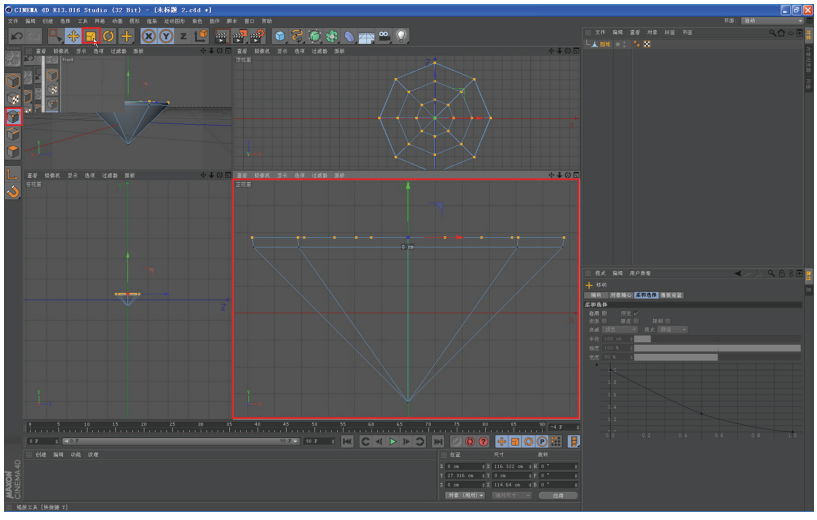


图　3-3-05

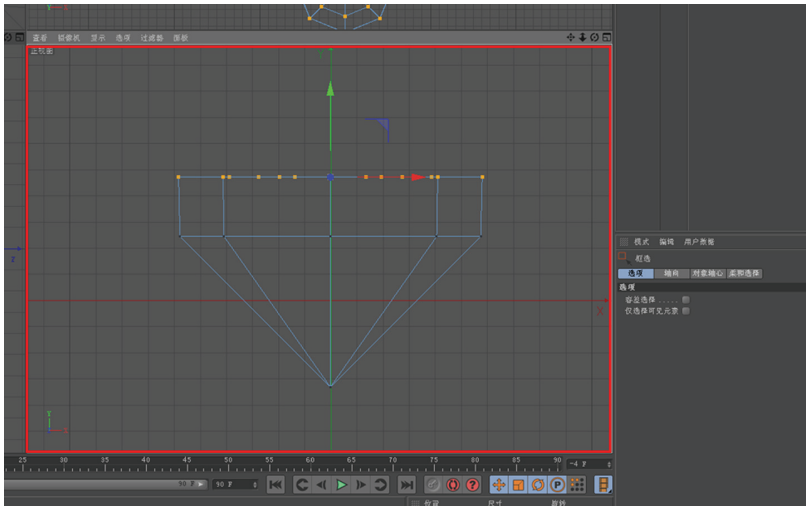


图　3-3-06

04 再次进入边模式，切换到正视图，选择切刀命令切环形线，并选择最上面一排点进行缩放属性调整，如图 3-3-07、图 3-3-08 和图 3-3-09 所示。

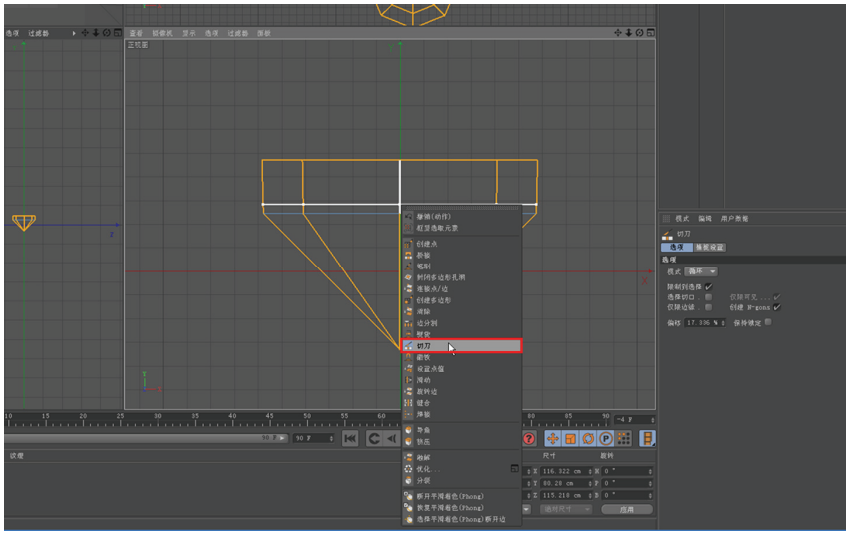


图 3-3-07

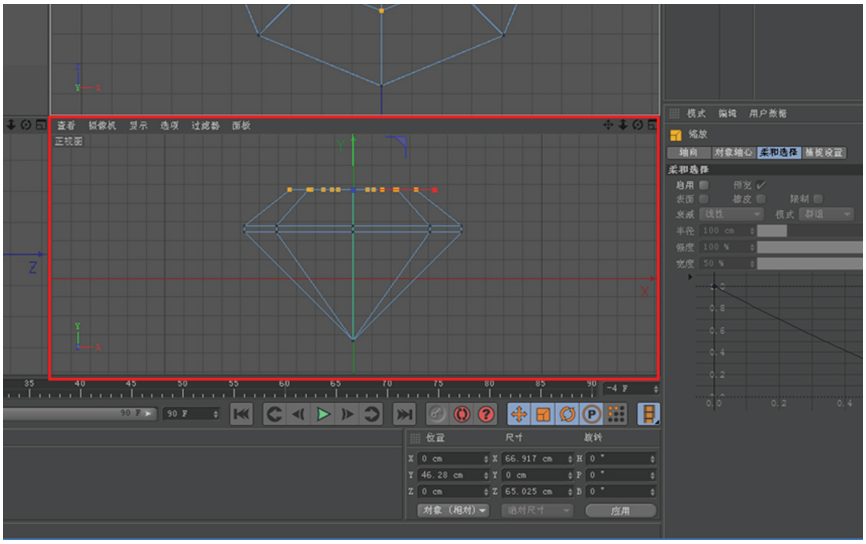


图 3-3-08

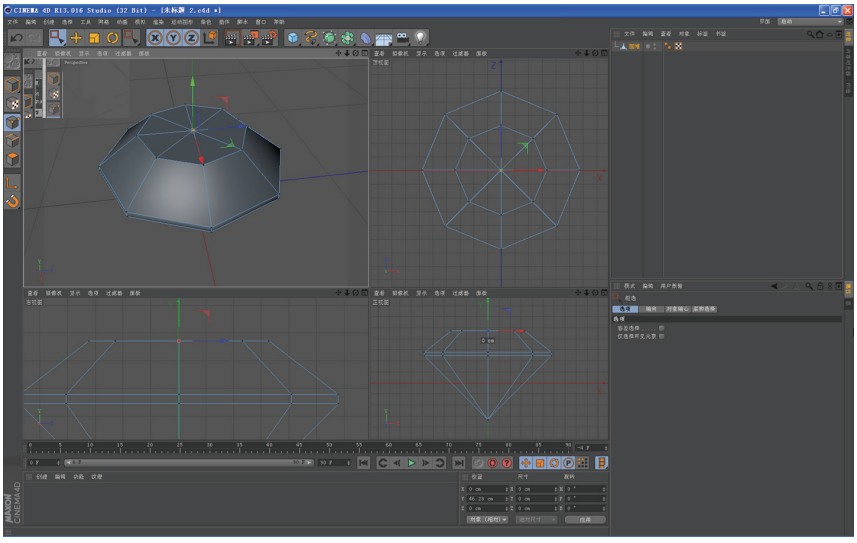


图 3-3-09

05 进入边模式，在选择菜单中选择“环状选择”，右击“连接点/边”命令添加一条环形边，如图 3-3-10 和图 3-3-11 所示。

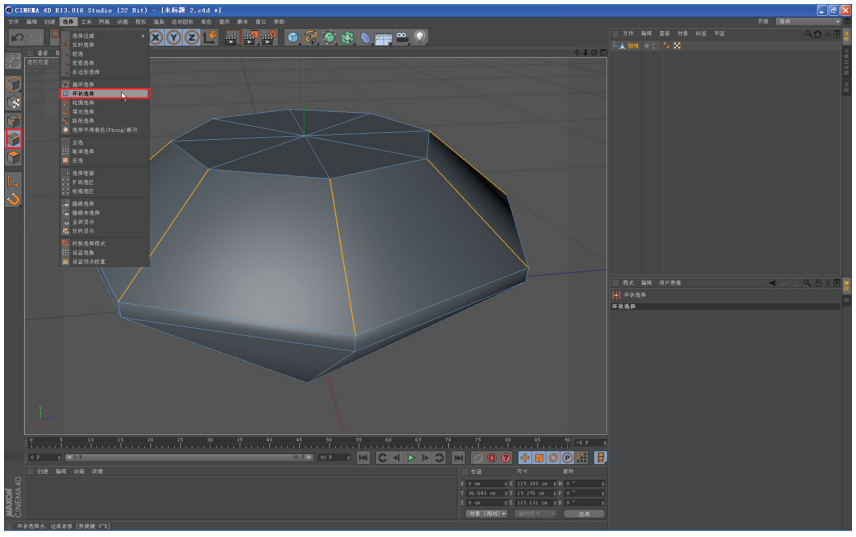


图　3-3-10

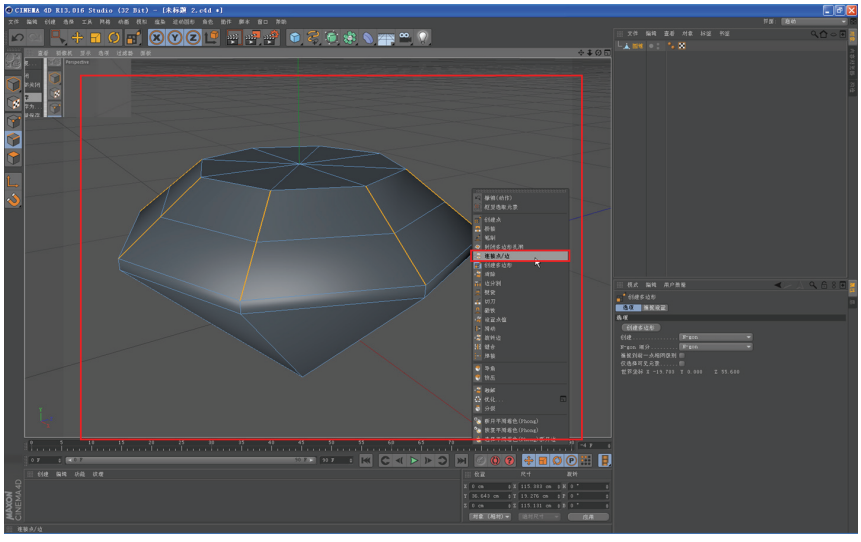


图　3-3-11

06 进入边模式选择顶端的边，右击“切刀”命令，切一条环形线，如图 3-3-12 和图 3-3-13 所示。

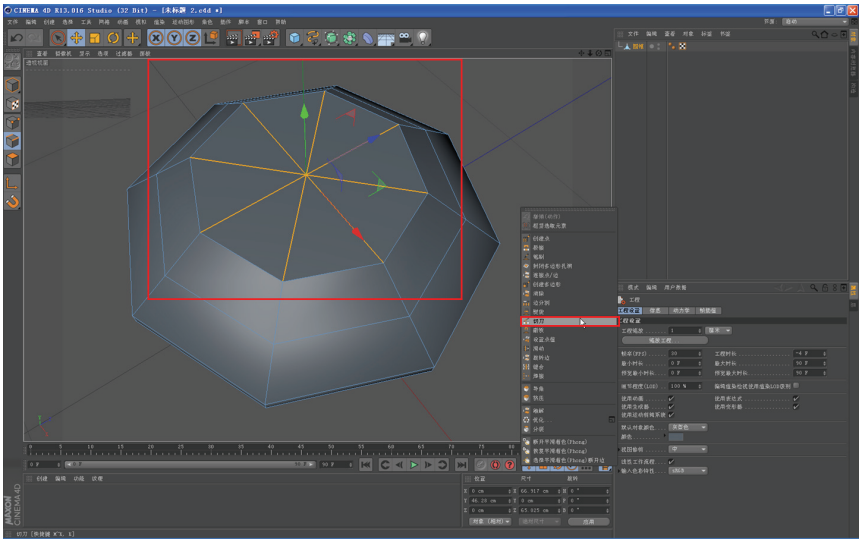


图　3-3-12

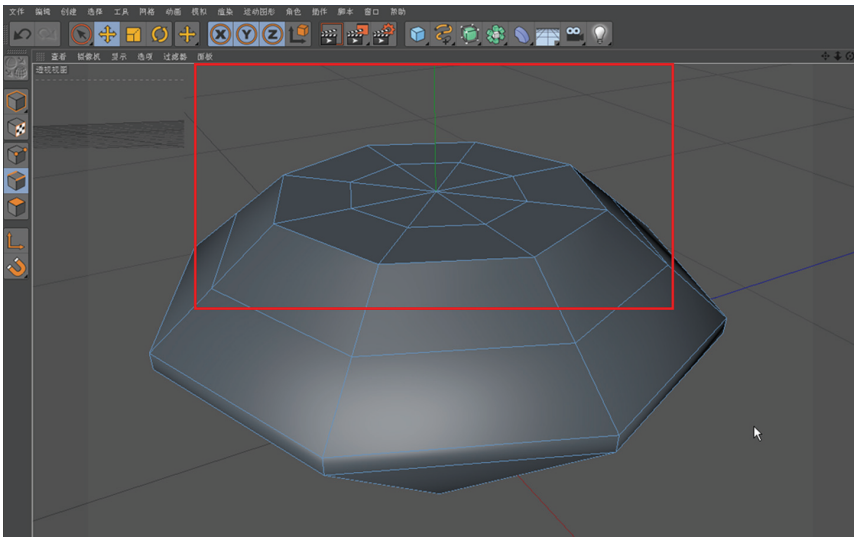


图　3-3-13

07 进入点模式选择切刀工具，模式改为直线进行切线，将钻石分布的线切得比较均匀，如图 3-3-14 和图 3-3-15 所示。

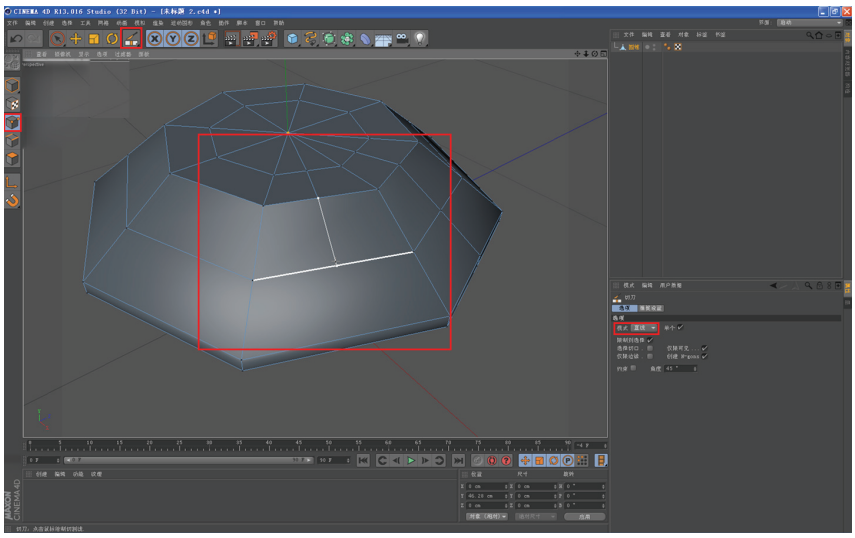


图　3-3-14

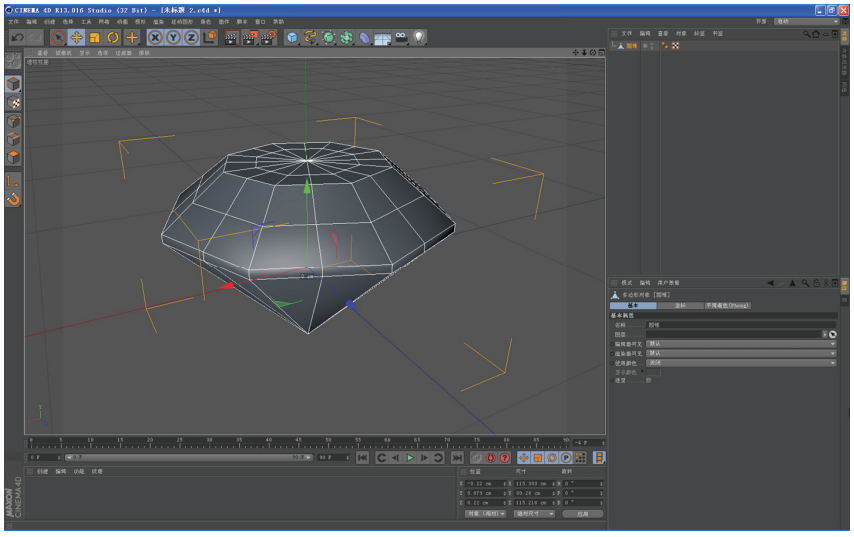


图　3-3-15

08 再次进入点模式选择环行边其中一个点，单击“切刀”命令切成四边形，切刀模式为直线，切成钻石四边面的形态，如图 3-3-16 和图 3-3-17 所示。

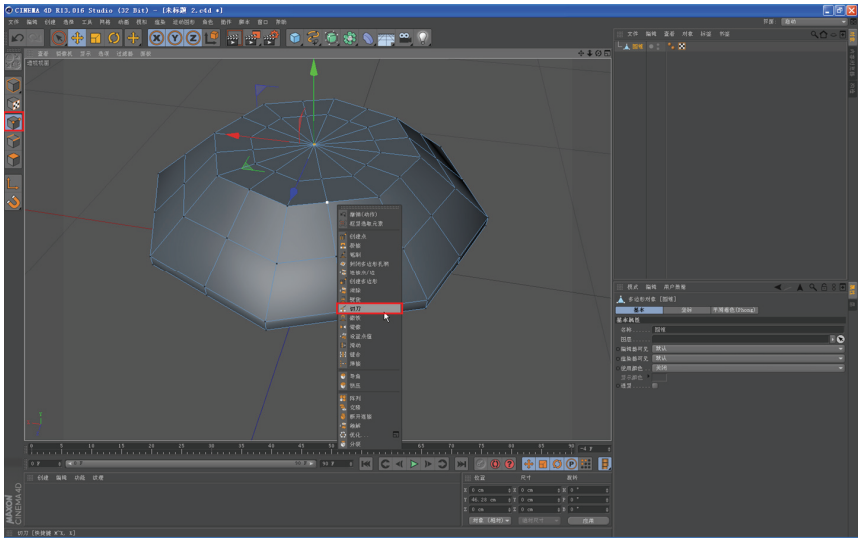


图　3-3-16

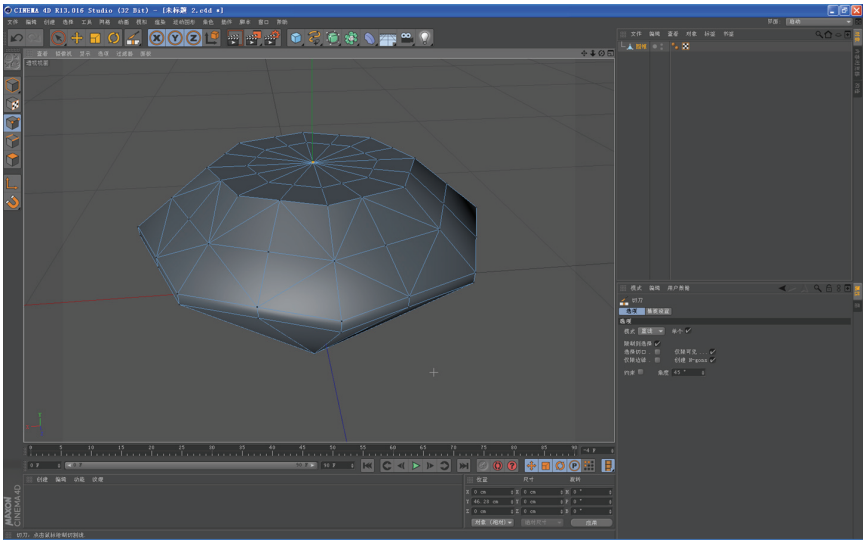


图　3-3-17

09 选择顶端，如图 3-3-18 所示。环形三角形部分右击溶解属性，如图 3-3-19 所示。再次选择钻石环形一圈四边形，如图 3-3-20 所示。

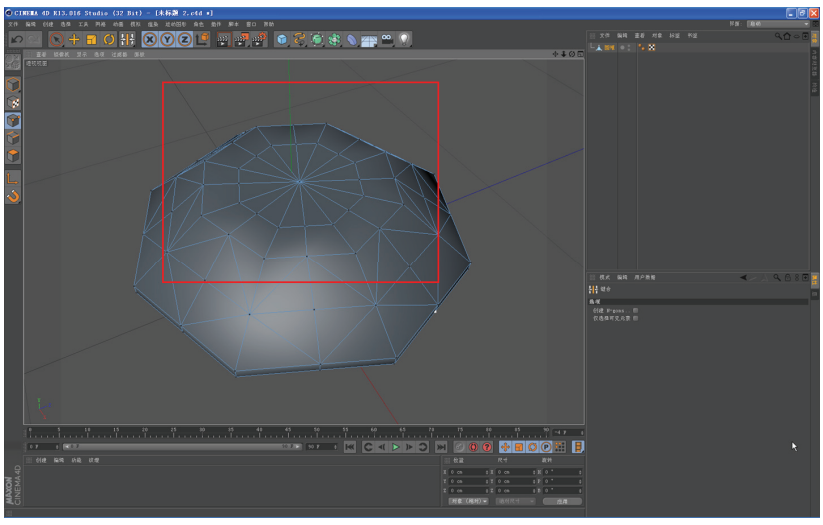


图　3-3-18

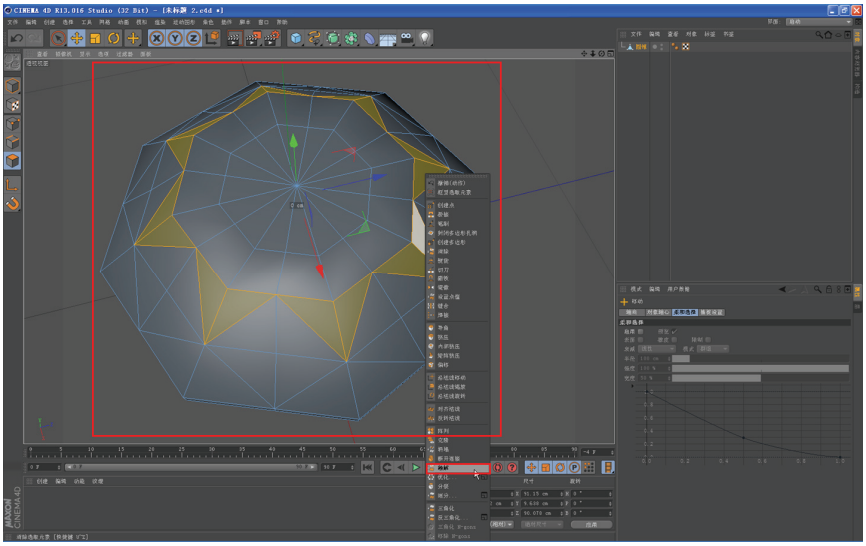


图 3-3-19

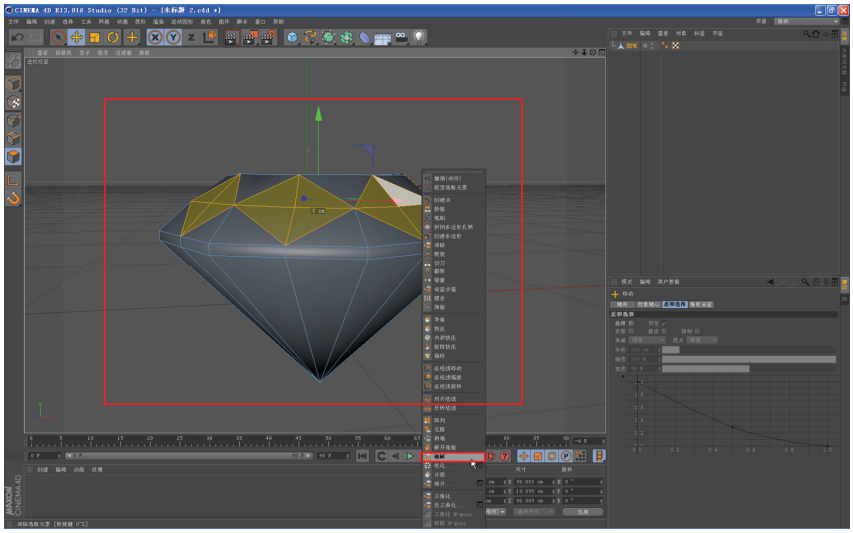


图 3-3-20

10 选择钻石模型右击“切刀”命令，并将切刀模式改为平面添加线，如图 3-3-21 所示。

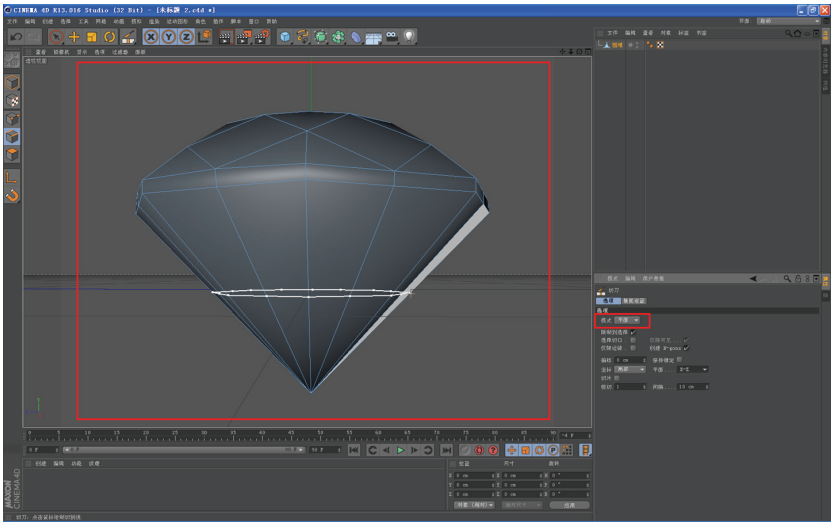


图 3-3-21

11 将切刀模式改成直线进入点级别，单击切刀属性切线，切成三角形，使钻石表面形态看起来更加锋锐，如图 3-3-22 和图 3-3-23 所示。

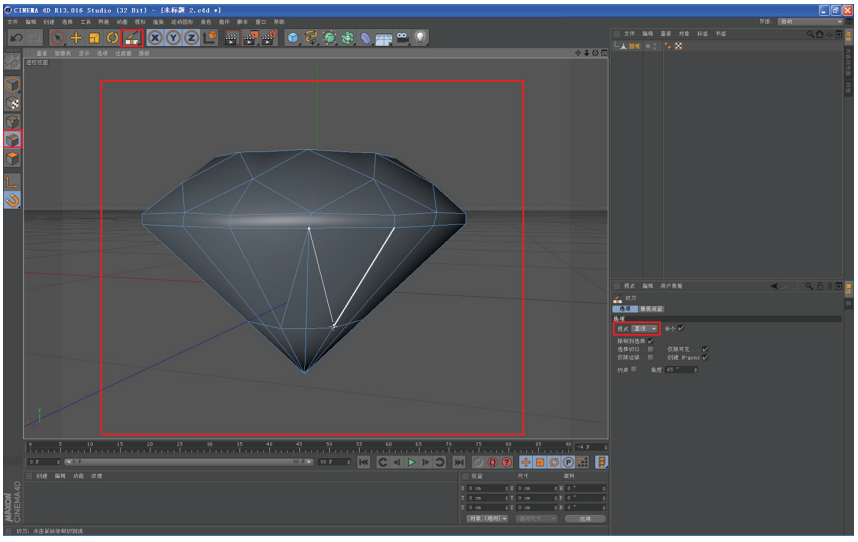


图　3-3-22

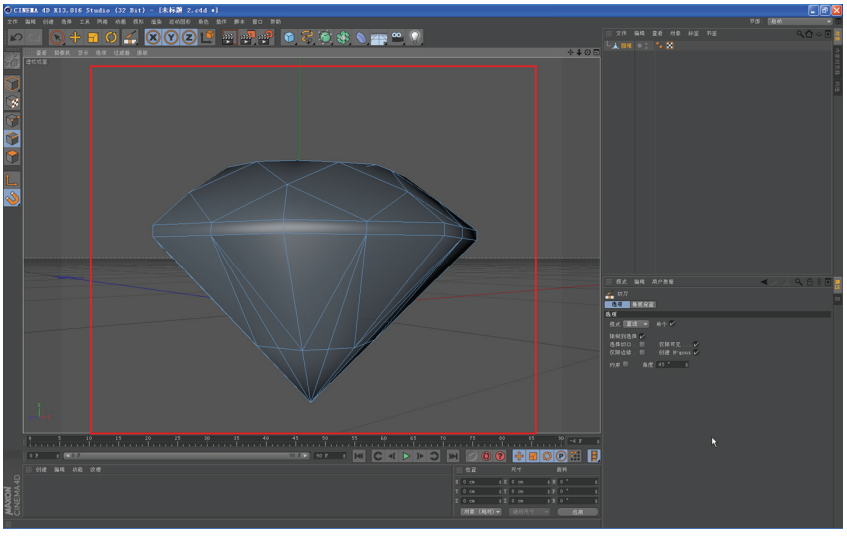


图　3-3-23

12 选择底部四边形对称的面，单击溶解属性，再次单击剩下对称的四边形执行溶解属性，如图 3-3-24 和图 3-3-25 所示。

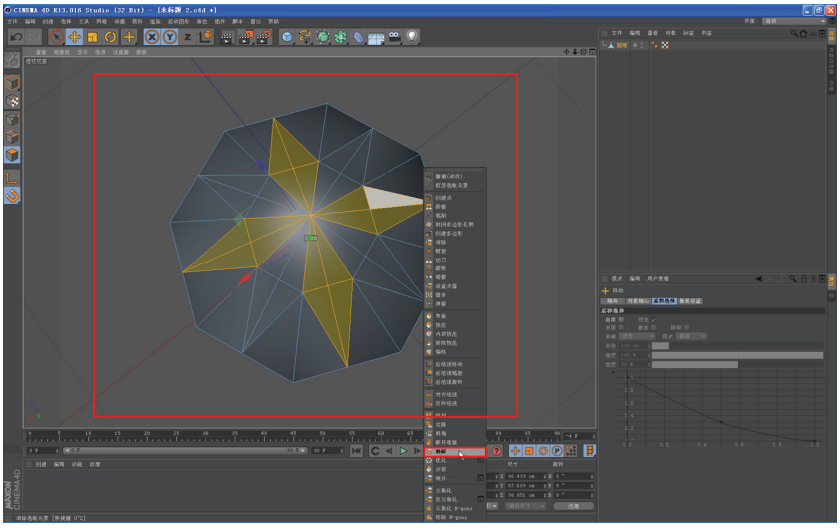


图　3-3-24

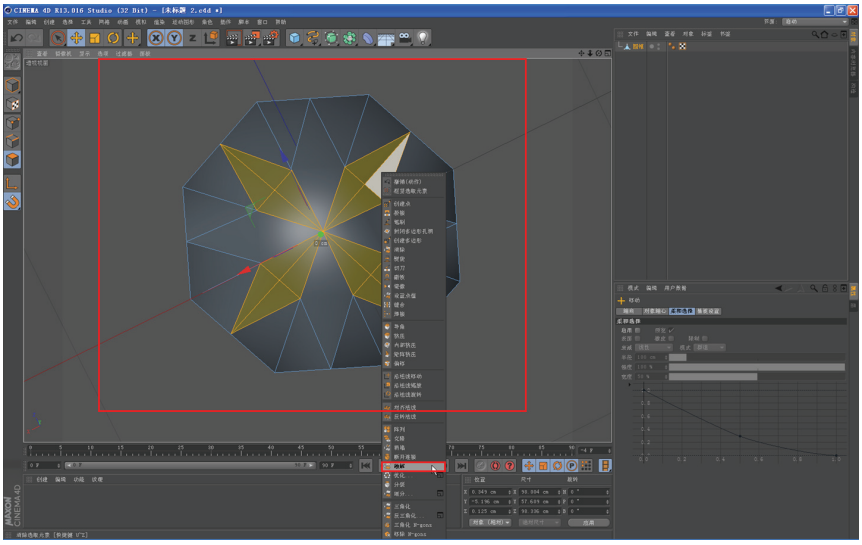


图 3-3-25

13 切换到四视图窗口，在透视图中选择钻石中间每相邻的两个点单击“缩放”命令，如图 3-3-26 和图 3-3-27 所示。

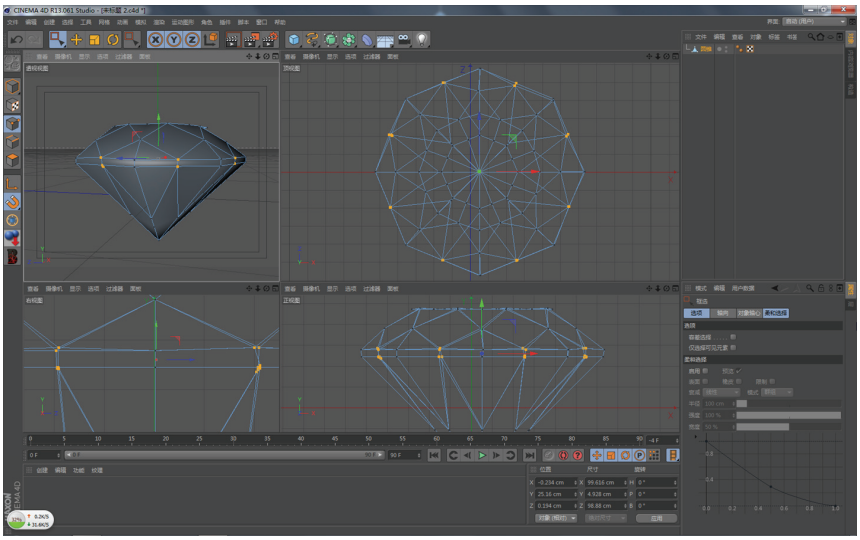


图 3-3-26

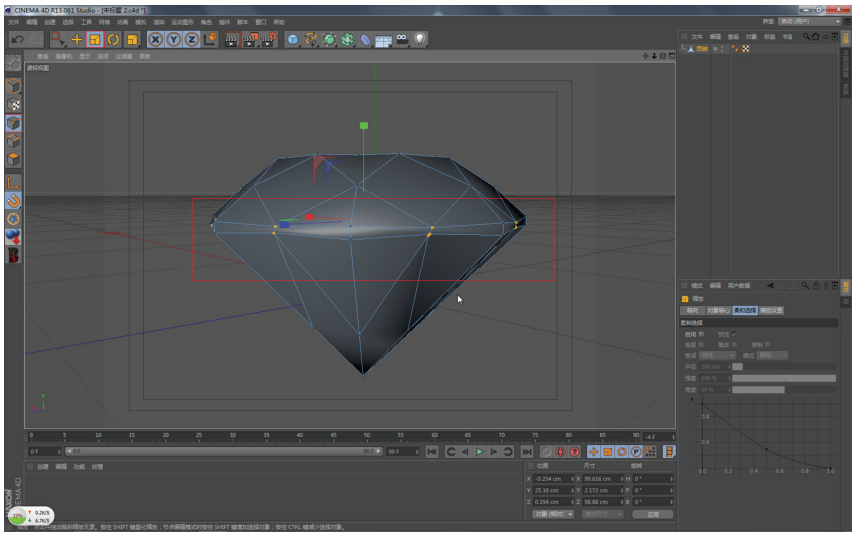


图 3-3-27

14 选择钻石模型，单击可见图标中的平滑标签，调整平滑着色角度为 0 度，进入点级别，右击优化属性，钻石模型完成如图 3-3-28 和图 3-3-29 所示。

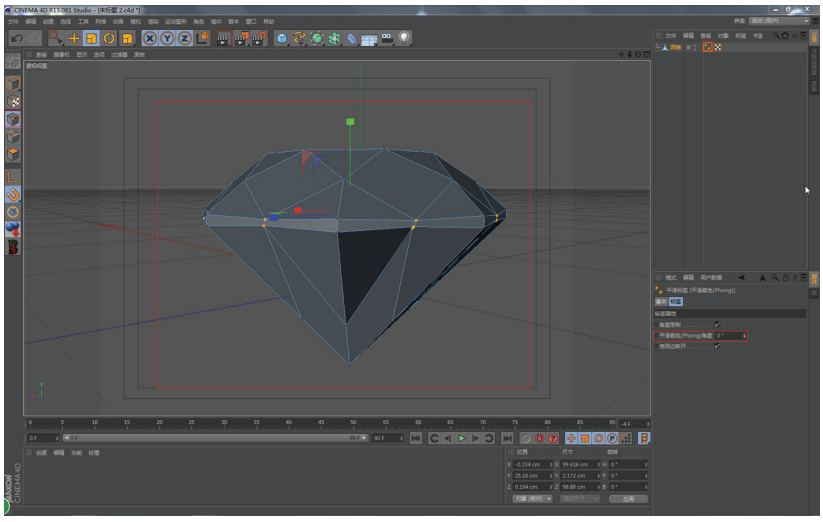


图　3-3-28

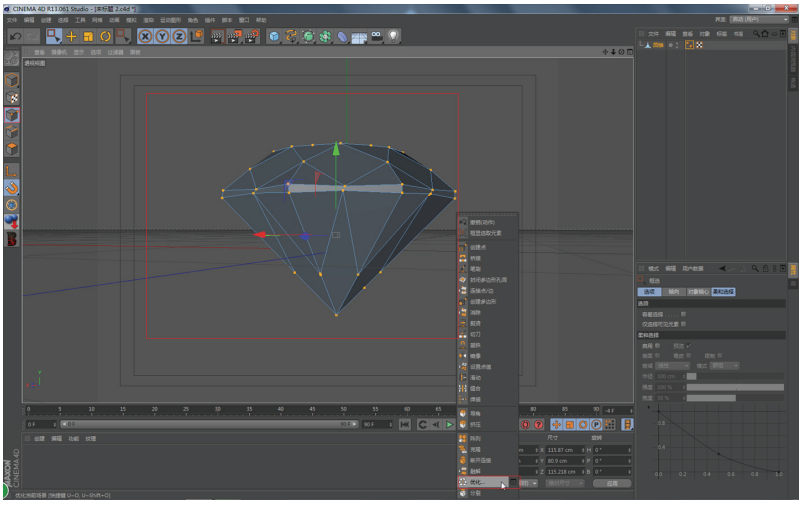


图　3-3-29

## 3.3.2　C4D 钻石场景材质调节

01 在参数几何体工具中创建两个平面作为场景背景放置，如图 3-3-30 和图 3-3-31 所示。

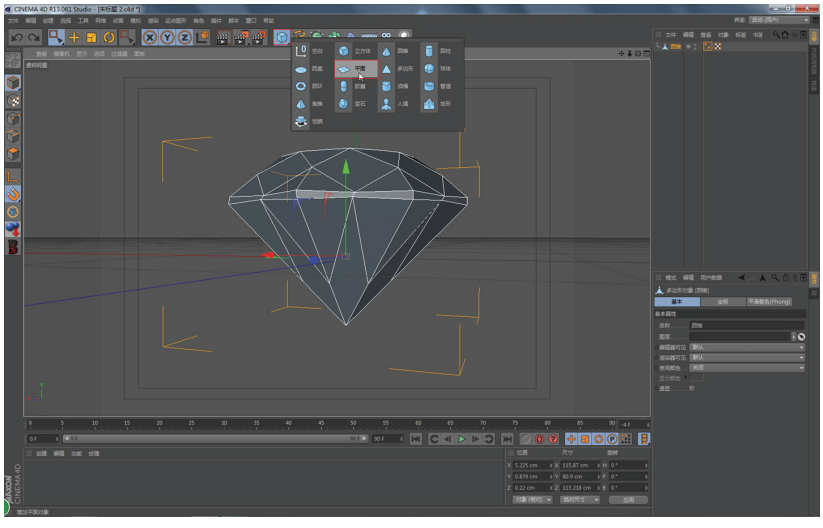


图　3-3-30

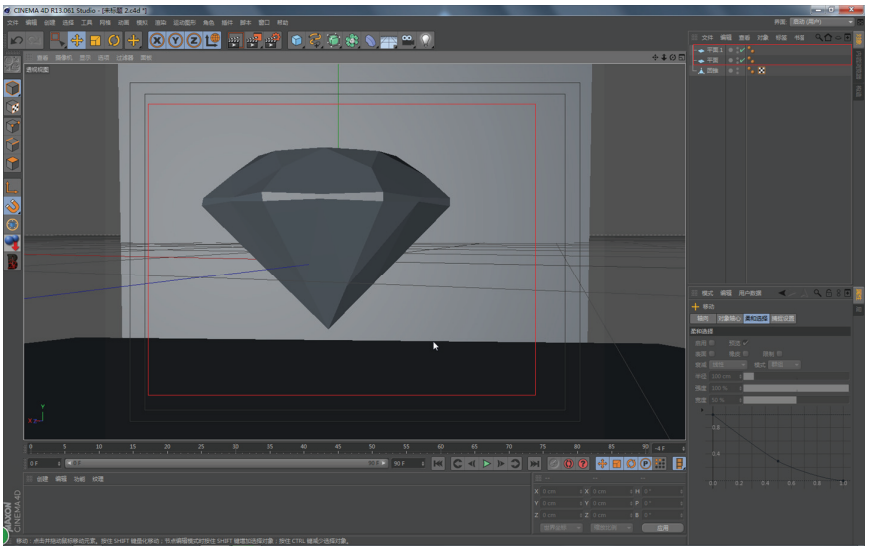


图　3-3-31

02 在左下角新建一个材质球，将材质球颜色、透明、高光属性打开，并将透明属性折射率调节下 2.47，宽度 22%，高度 82%，衰减 17%，范围 32%，如图 3-3-32、图 3-3-33 和图 3-3-34 所示。

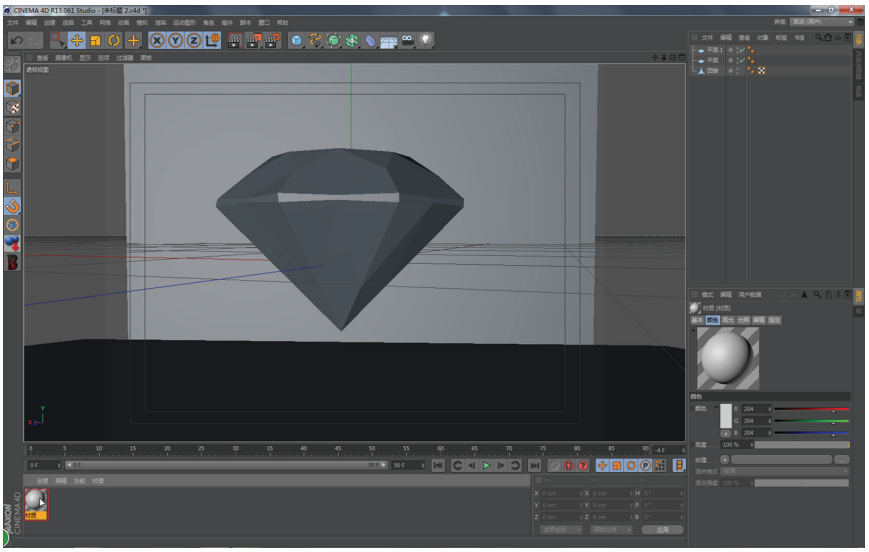


图　3-3-32

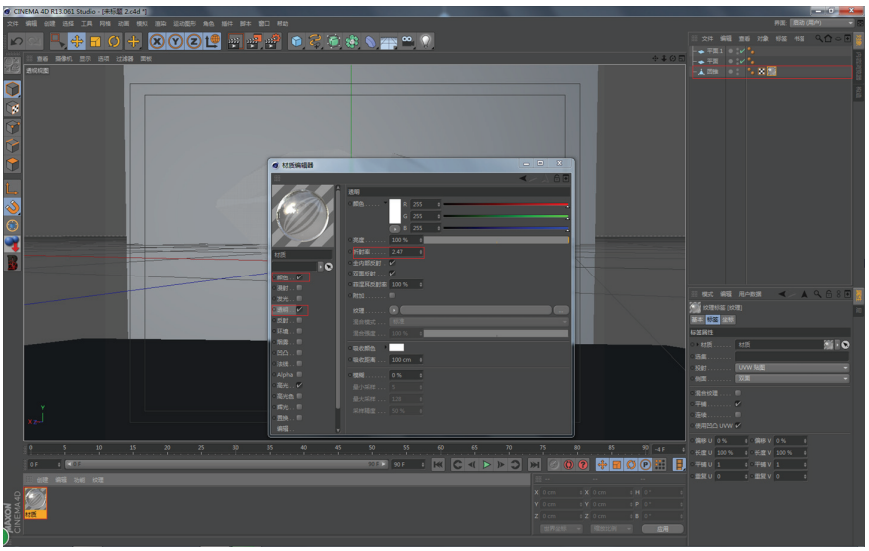


图　3-3-33

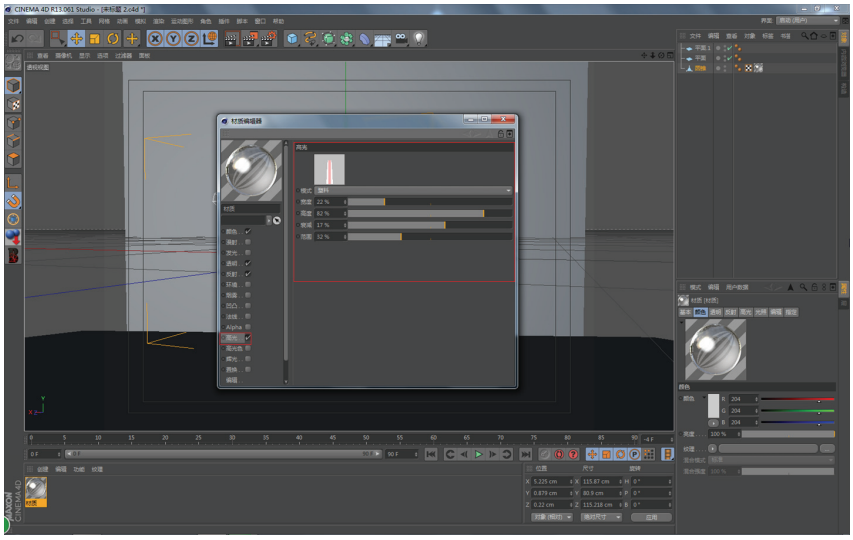


图　3-3-34

03 在左下角重新创建一个新的材质球用来调节反光板，并将颜色、发光、高光属性勾选调整，如图 3-3-35 和图 3-3-36 所示。

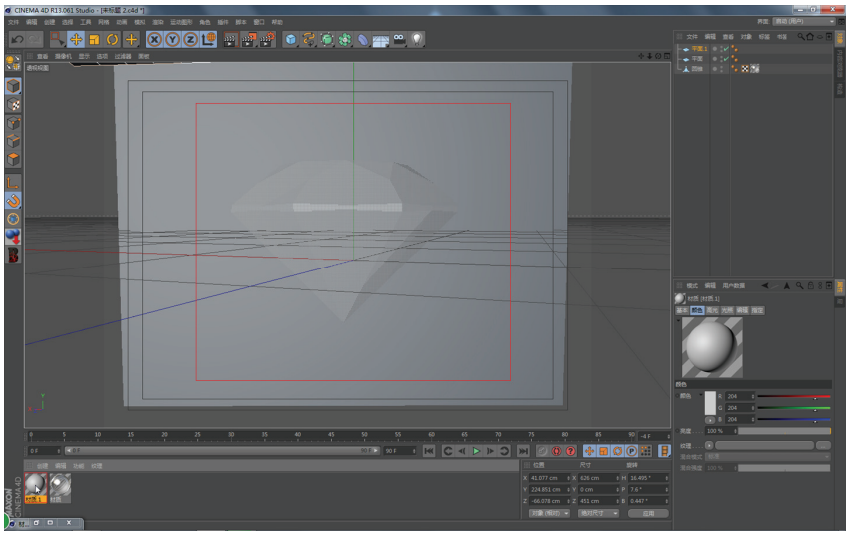


图　3-3-35

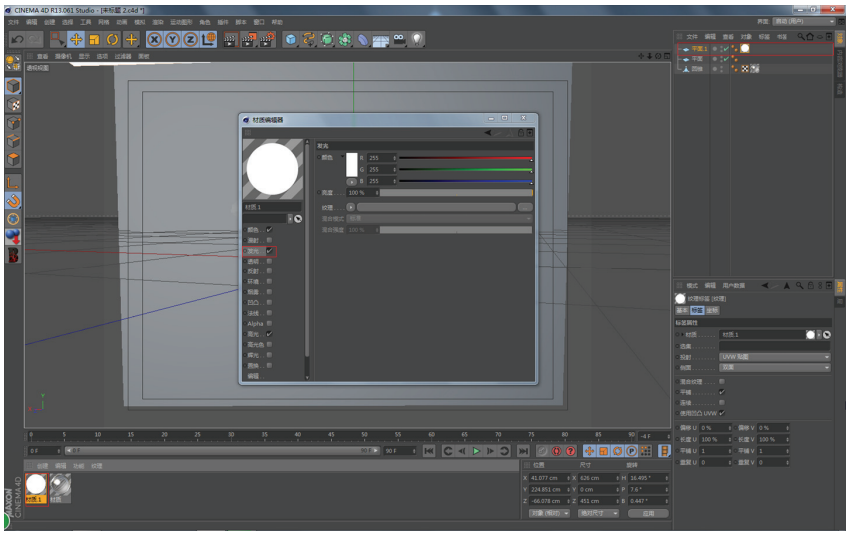


图　3-3-36

04 在灯光工具组中创建目标聚光灯，选择灯光后面的目标标签中上行矢量属性，将圆锥钻石模型添加进去，并将灯光在四视图窗口调整好位置，摆放如图 3-3-37、图 3-3-38 和图 3-3-39 所示。

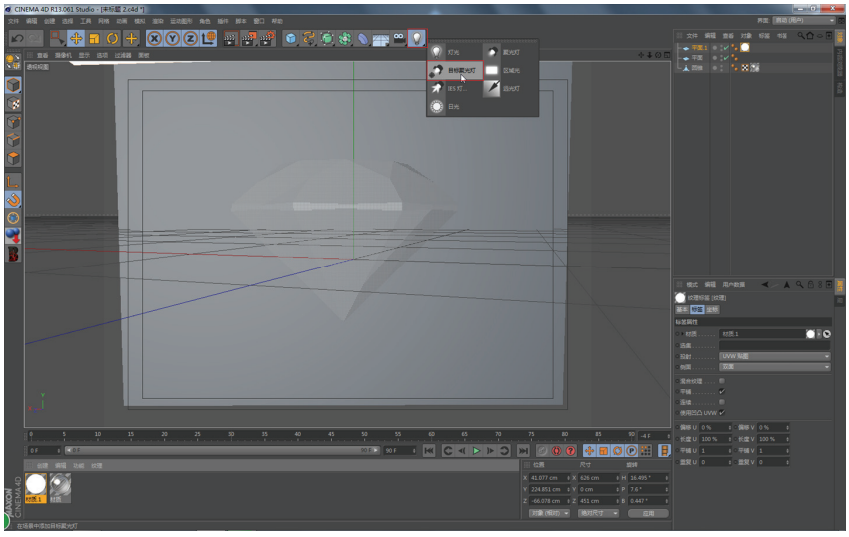


图 3-3-37

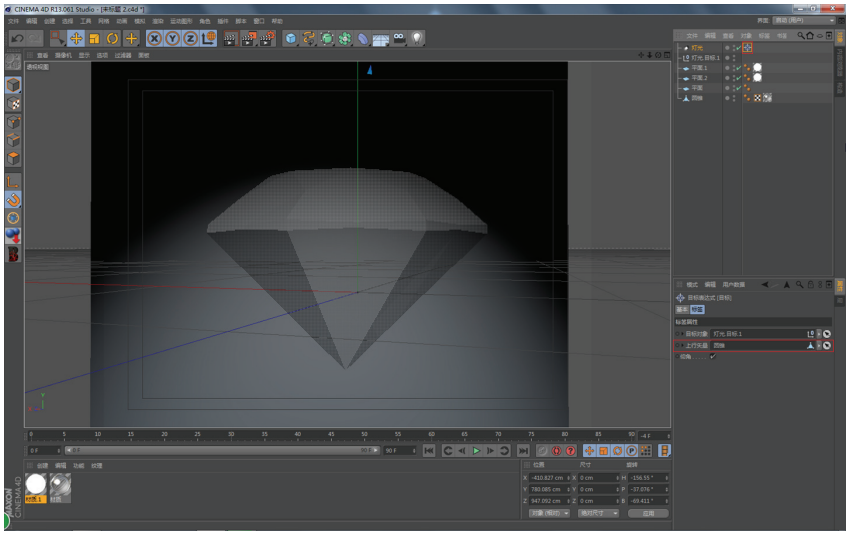


图 3-3-38

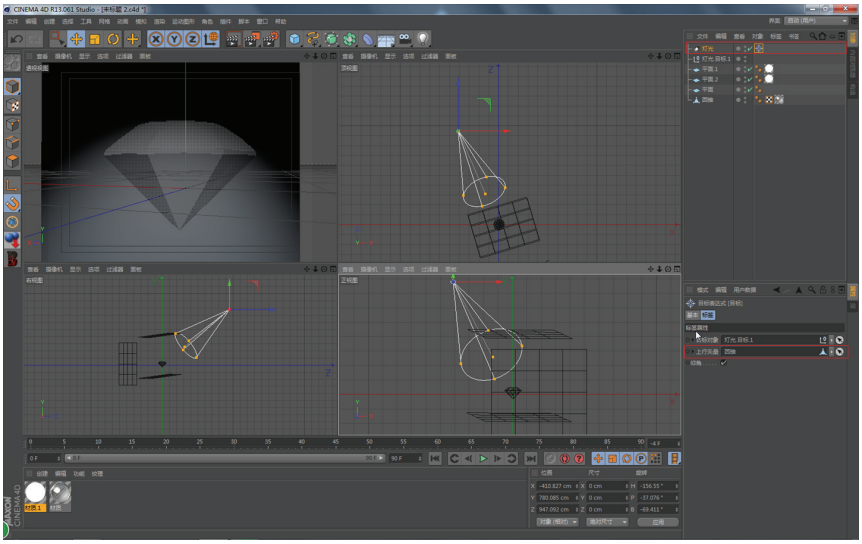


图 3-3-39

05 单击灯光属性，将焦散属性光子数量调整为 10 万，单击渲染设置按钮添加焦散属性，将表面焦散勾选，强度 1000%，如图 3-3-40、图 3-3-41 和图 3-3-42 所示。

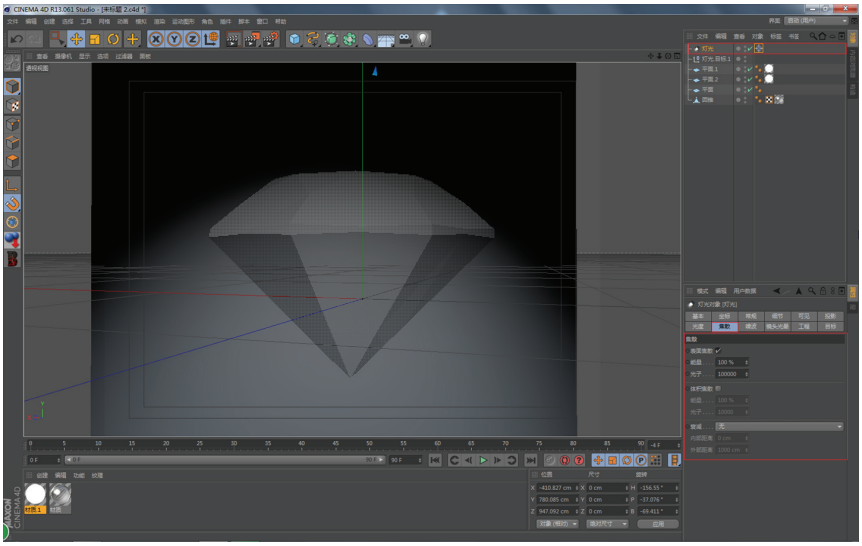


图　3-3-40

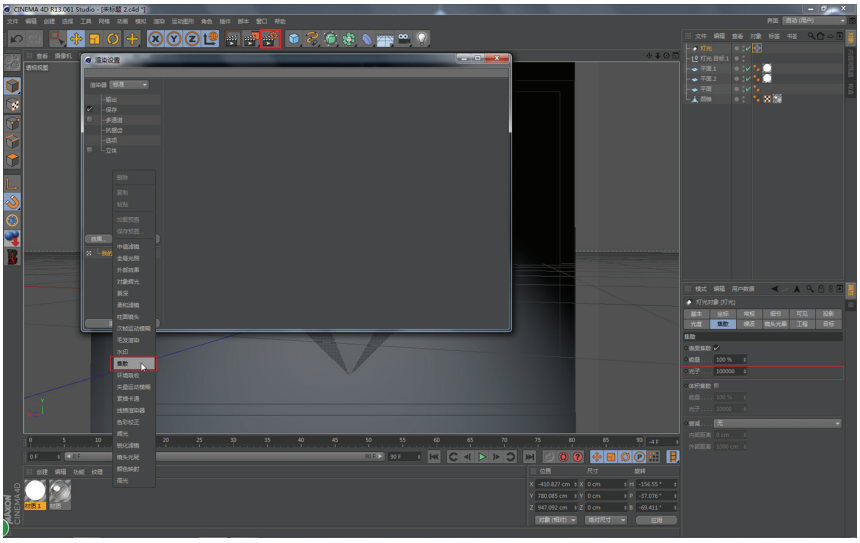


图　3-3-41

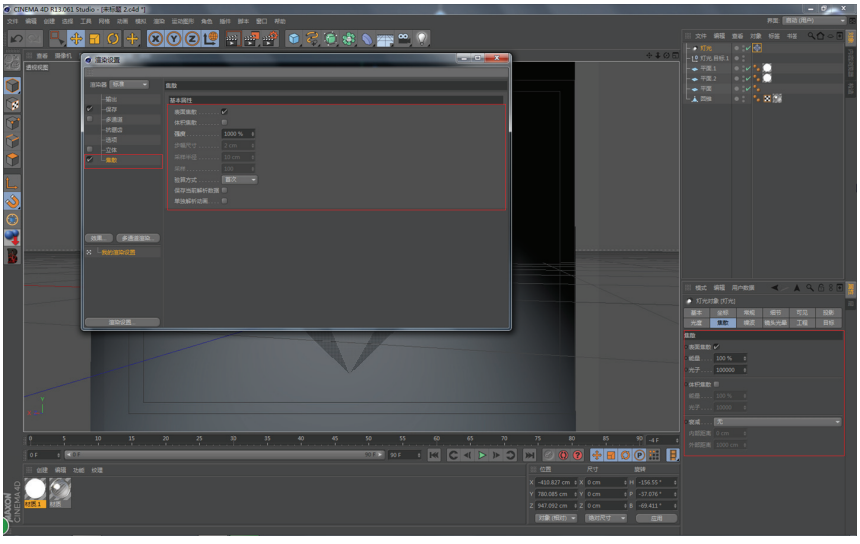


图　3-3-42

06 创建摄像机，单击进入摄像机视角，调整钻石场景，如图 3-3-43 和图 3-3-44 所示。

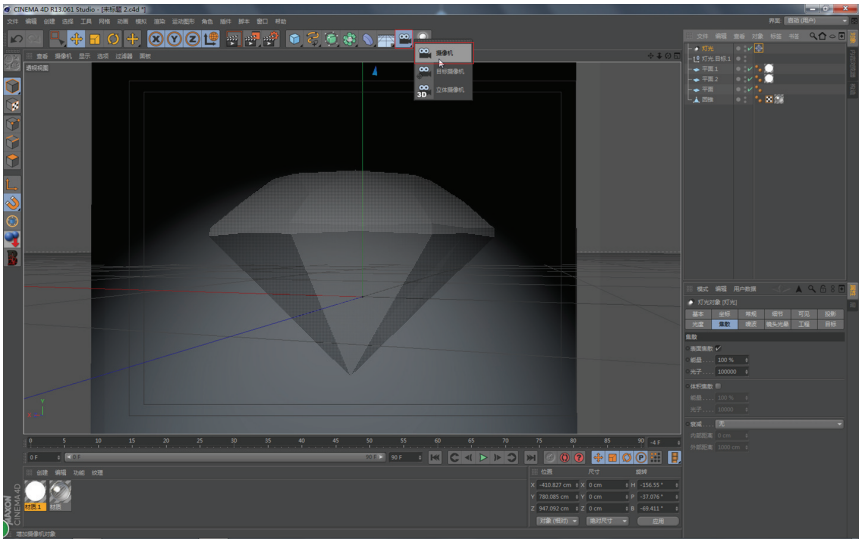


图 3-3-43

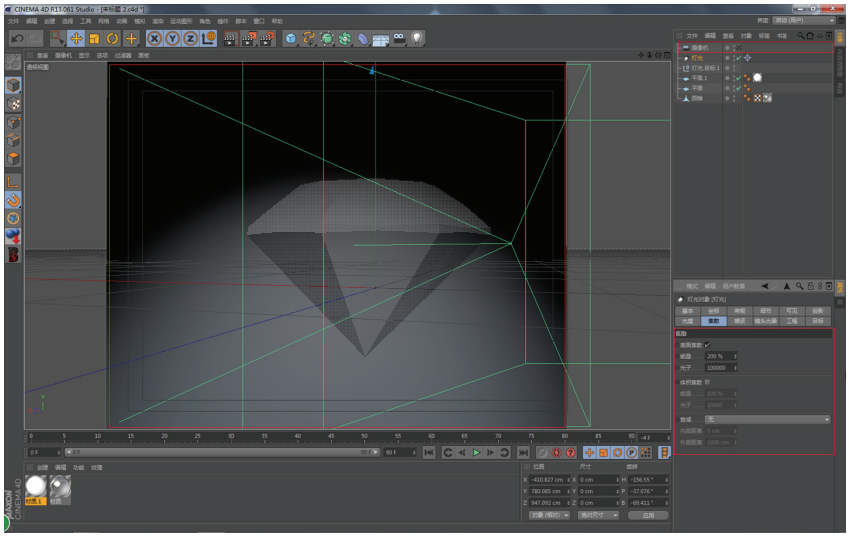


图 3-3-44

07 再次创建 2 个灯光照亮钻石场景，选择灯光属性，调整常规属性中颜色为淡绿色，单击焦散属性，调整能量为 200%，光子数量为 10 万，如图 3-3-45 和图 3-3-46 所示。

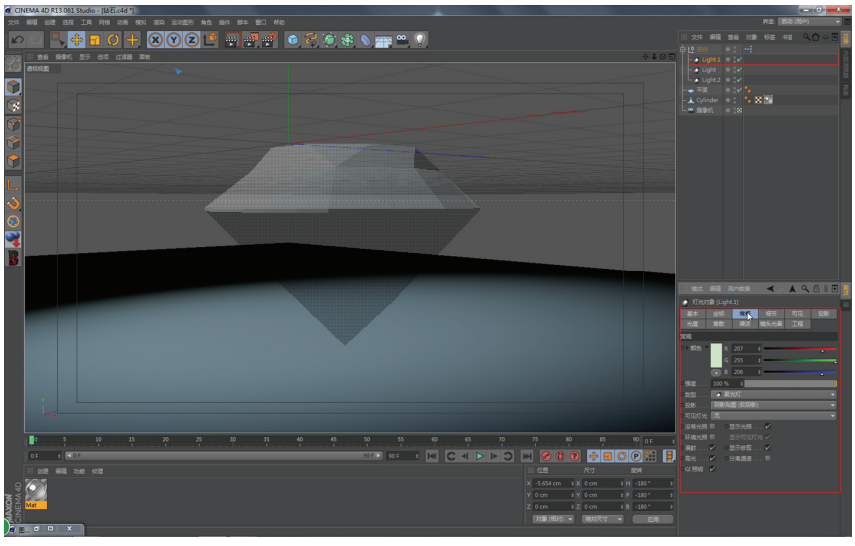


图 3-3-45

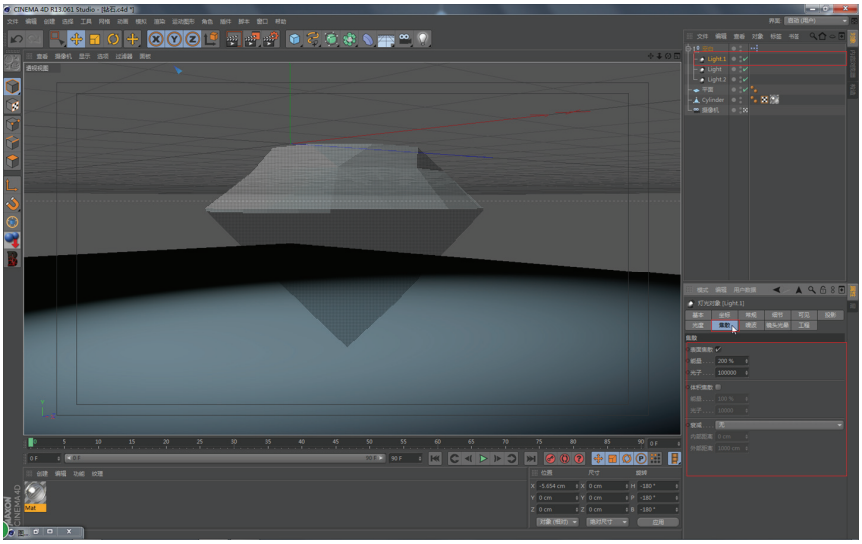


图　3-3-46

08 选择第二盏灯，调整第二个灯灯光颜色为白色，并打开焦散属性勾选表面焦散，能量为 200%，光子为 10 万，如图 3-3-47 和图 3-3-48 所示。

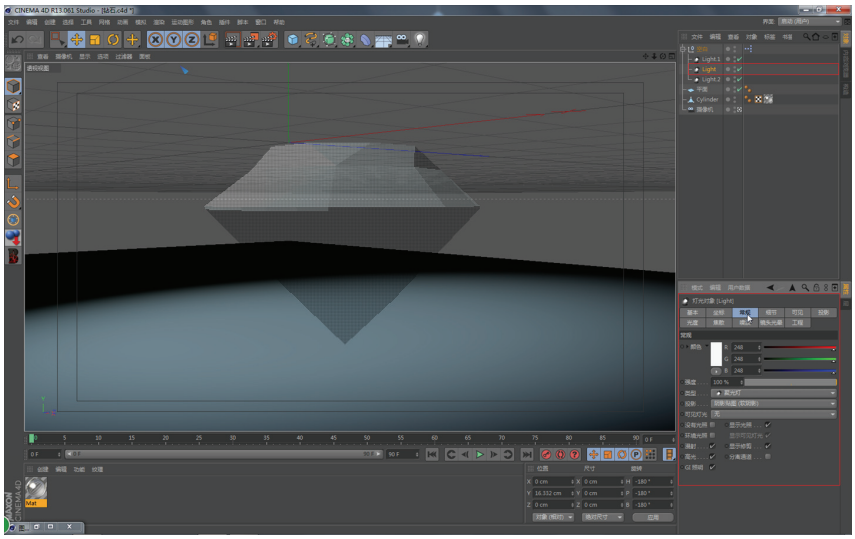


图　3-3-47

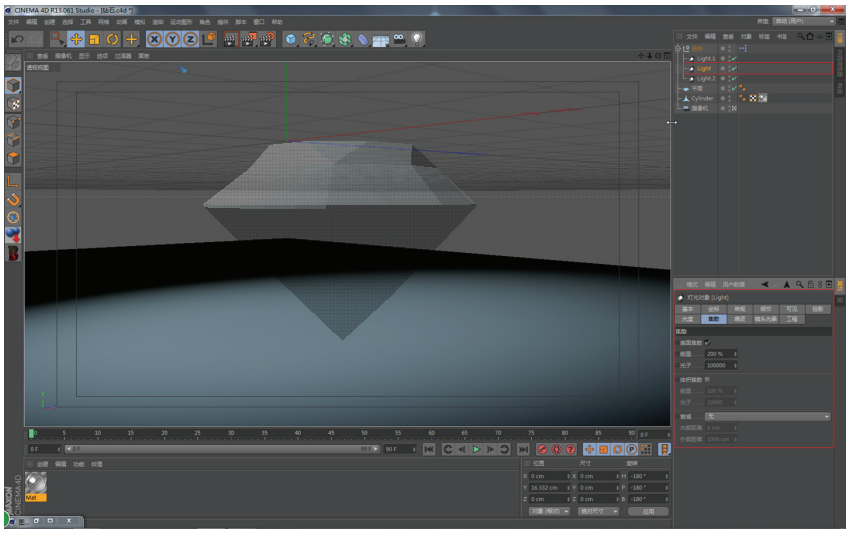


图　3-3-48

09 最后一盏灯光同上，调整灯光颜色为蓝色，打开灯光焦散属性，调整强度和光子数量同上，如图 3-3-49 和图 3-3-50 所示。

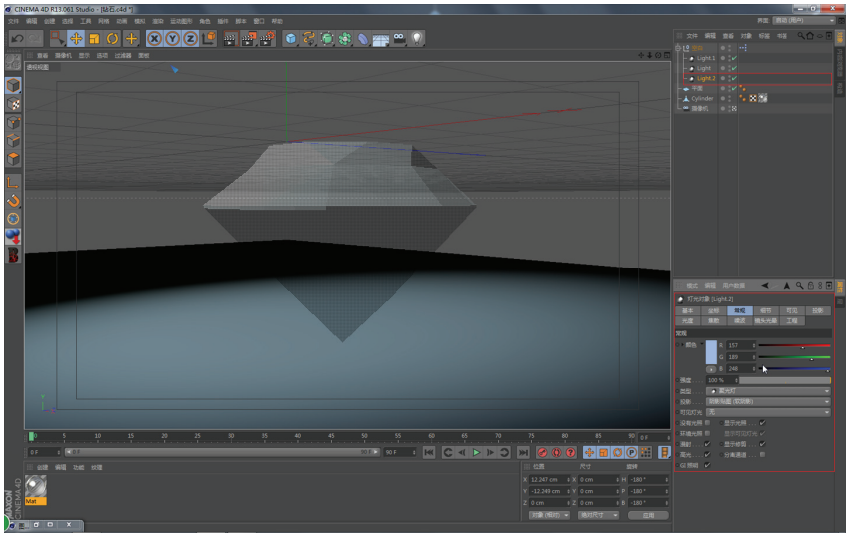


图 3-3-49

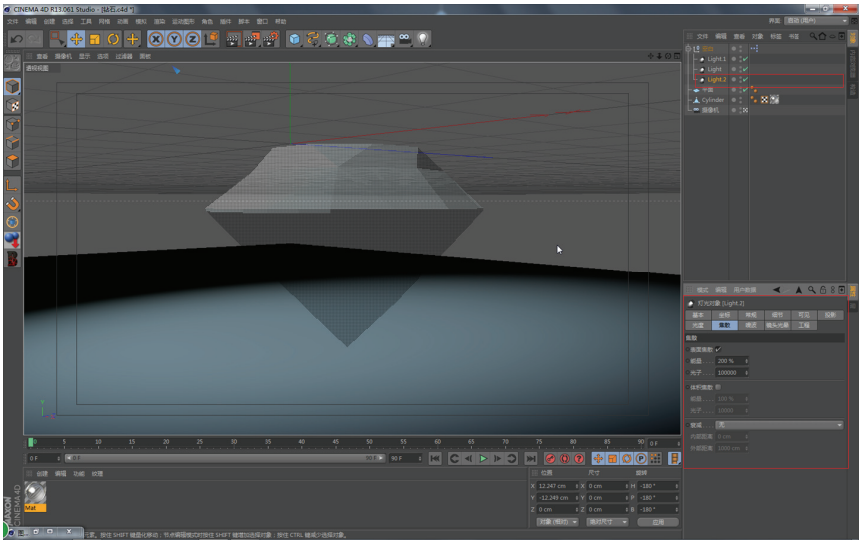


图 3-3-50

10 最后选择反光板材质球，单击发光属性纹理添加渐变，渐变颜色由白到黑，类型为二维圆形渐变，如图 3-3-51 和图 3-3-52 所示。

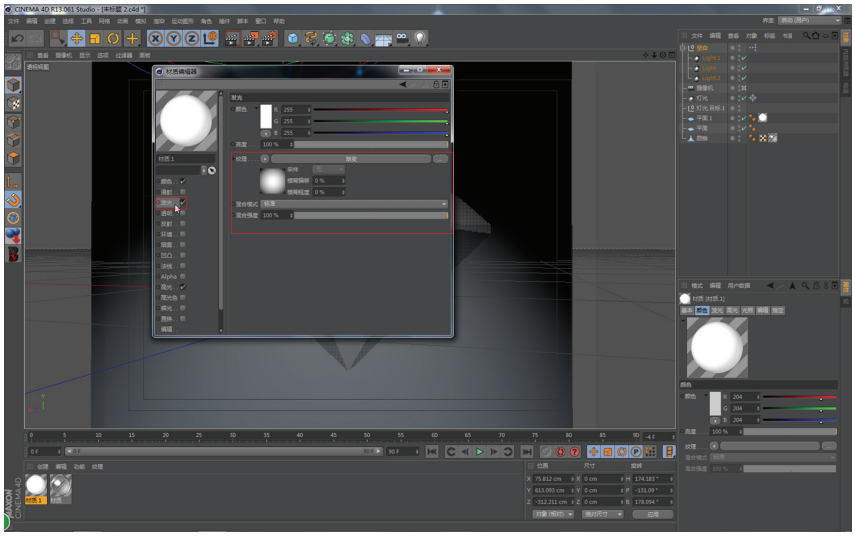


图 3-3-51

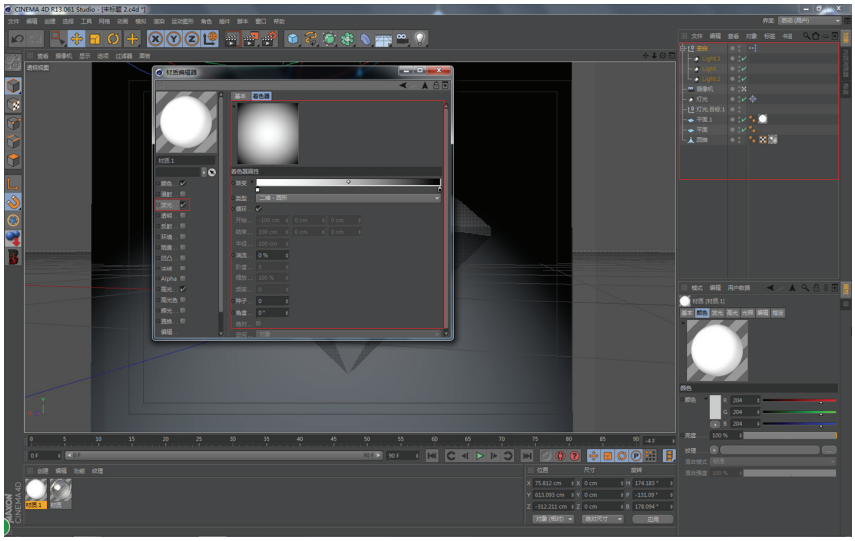


图　3-3-52

11 单击渲染设置添加全局光照和环境吸收属性，调整整体光亮及细节，选择抗锯齿属性，将抗锯齿类型改成最佳，单击输出属性宽度，高度调整为 720×576，帧频调整为 25 帧/秒，如图 3-3-53、图 3-3-54 和图 3-3-55 所示。

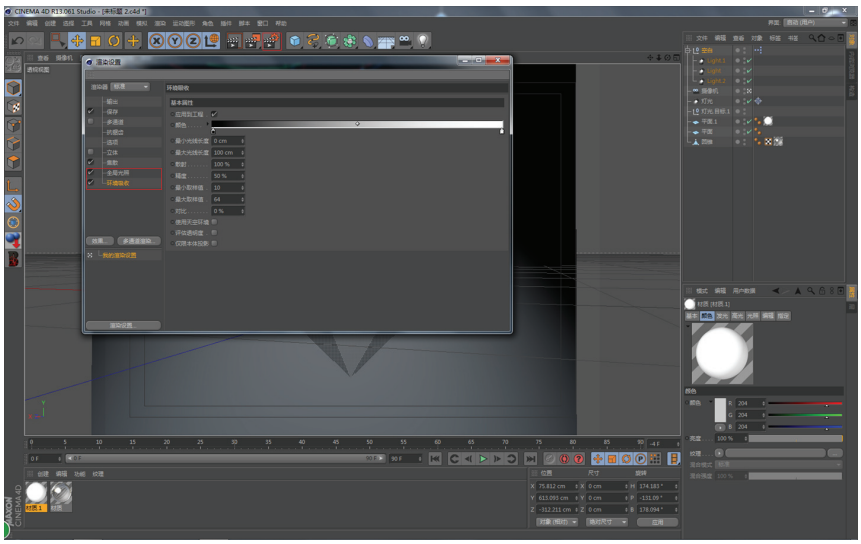


图　3-3-53

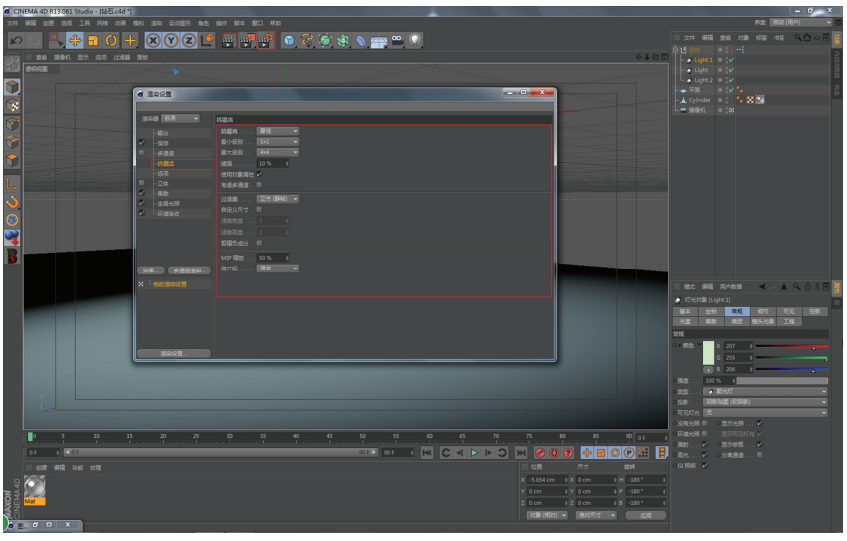


图　3-3-54

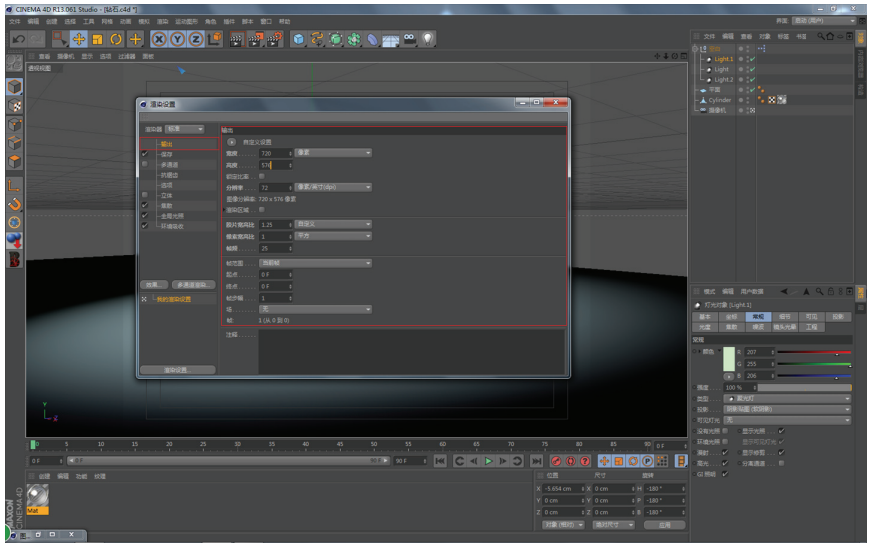


图 3-3-55

12 打开图片查看器的滤镜属性，勾选激活滤镜，根据画面细节调整饱和度、亮度、对比度、Gama 值调节，并单击旁边保存面板，勾选使用滤镜，调整画面效果，如图 3-3-56 和图 3-3-57 所示。

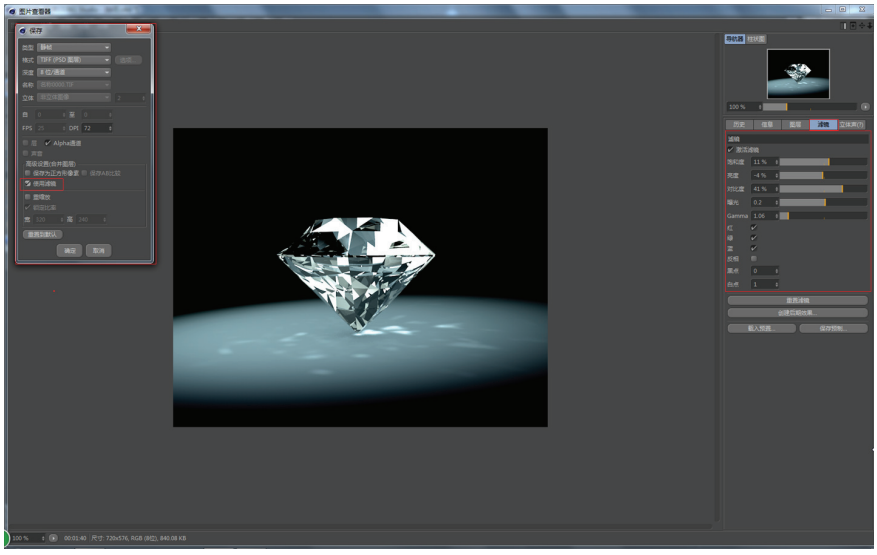


图 3-3-56

图 3-3-57

## 3.4　AE 镜头合成

钻石镜头的合成步骤如下：

01 按快捷键〈Ctrl+N〉创建 COMP，大小为 720*576，PAL D1/DV 格式 25 帧每秒，JINGTOUB 时长为 2 秒，如图 3-4-01 所示。

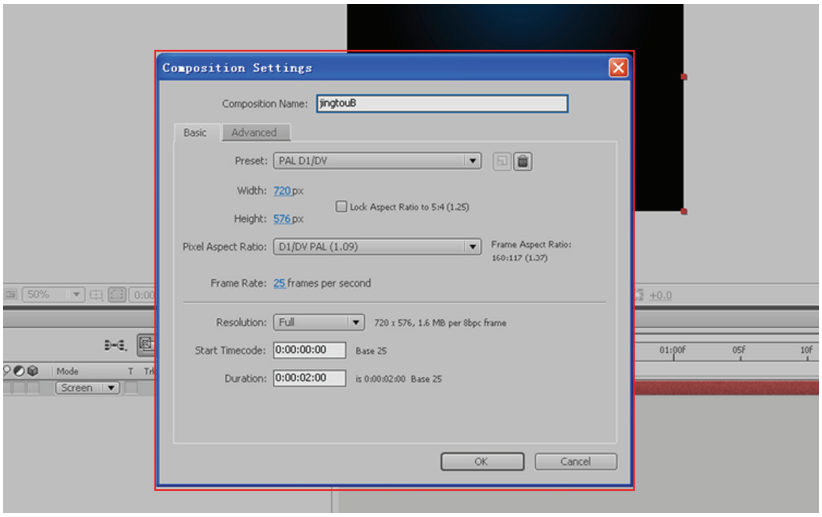



图　3-4-01

02 创建一个黑色固态层（快捷键〈Ctrl+Y〉），选择固态层添加 Effect 特效→Generate→ramp 渐变属性，并调整成深蓝色到黑色，如图 3-4-02 和图 3-4-03 所示。

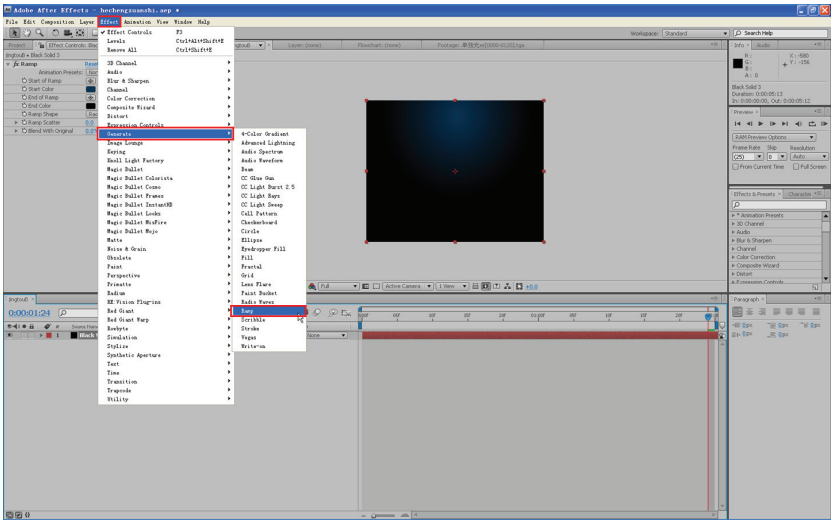


图　3-4-02

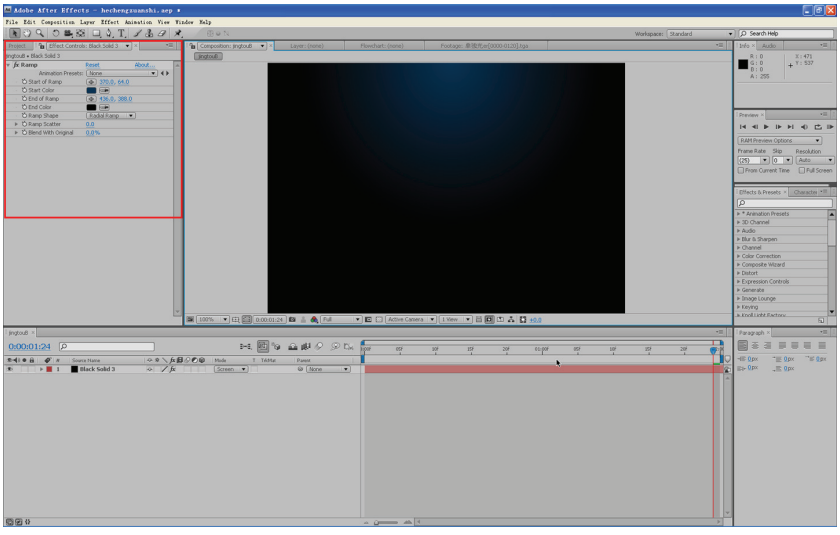


图　3-4-03

03 导入 B 星空序列，如图 3-4-04 所示，并运用钢笔工具绘制 Mask，将 Mask 羽化值调整为 123 像素左右，如图 3-4-05 所示。

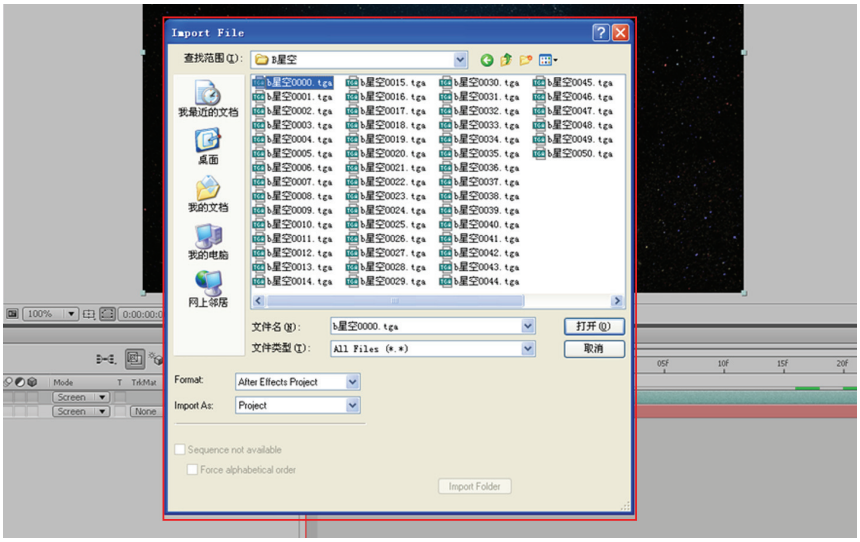



图 3-4-04

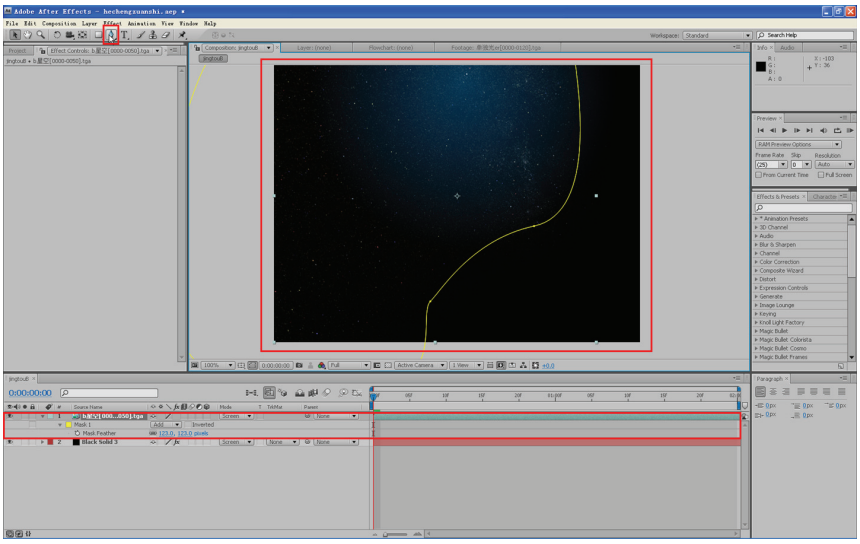


图 3-4-05

04 将 A 星空素材导入叠在 B 星空上面，选择 Screen 滤色属性做为背景进行调节，如图 3-4-06 和图 3-4-07 所示。

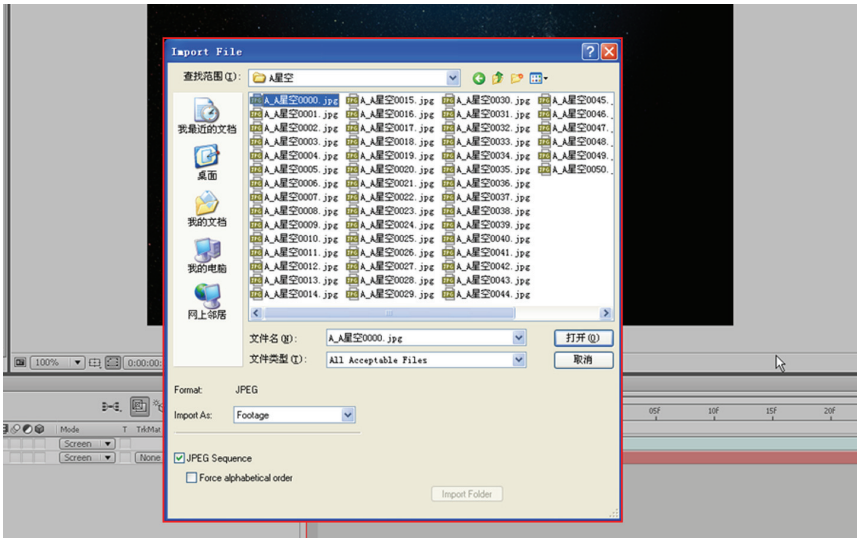



图 3-4-06

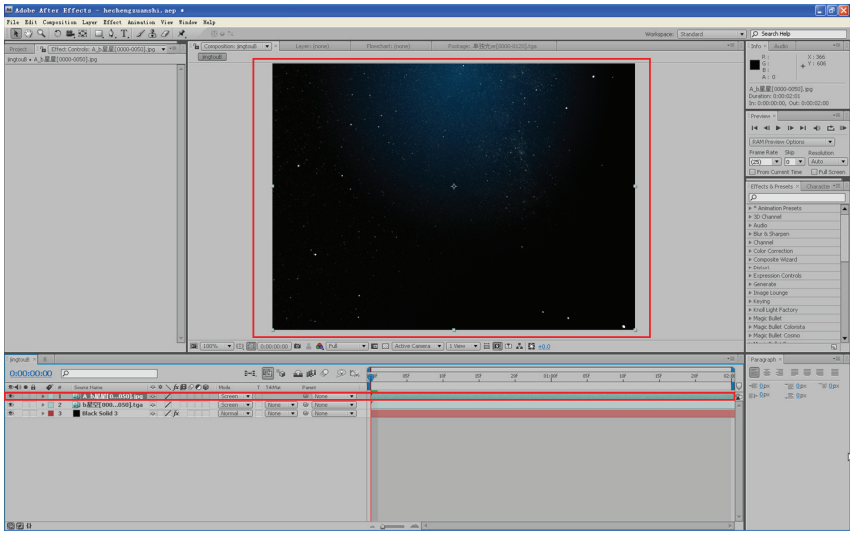


图　3-4-07

05 将 B 环境素材导入，添加 Effect 特效→Hue/Saturation 色相饱和度属性，调整成湖蓝色，如图 3-4-08、图 3-4-09 和图 3-4-10 所示。

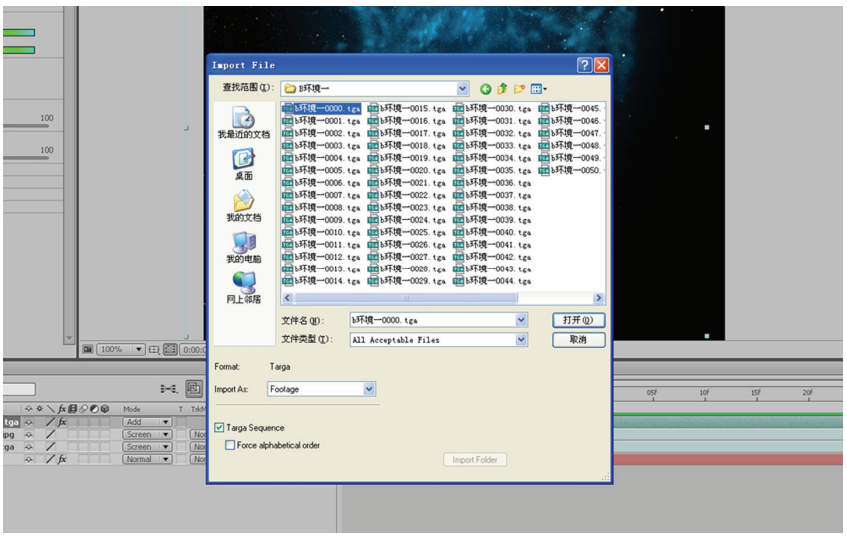



图　3-4-08

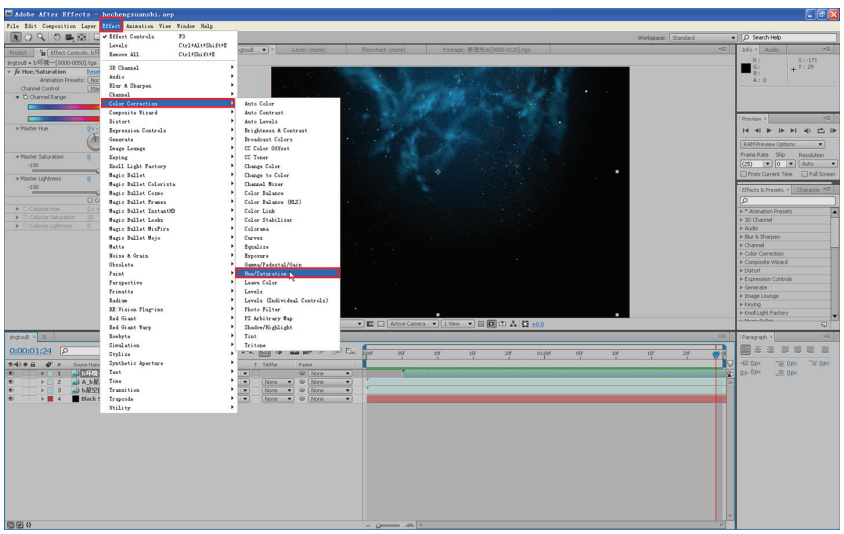


图　3-4-09

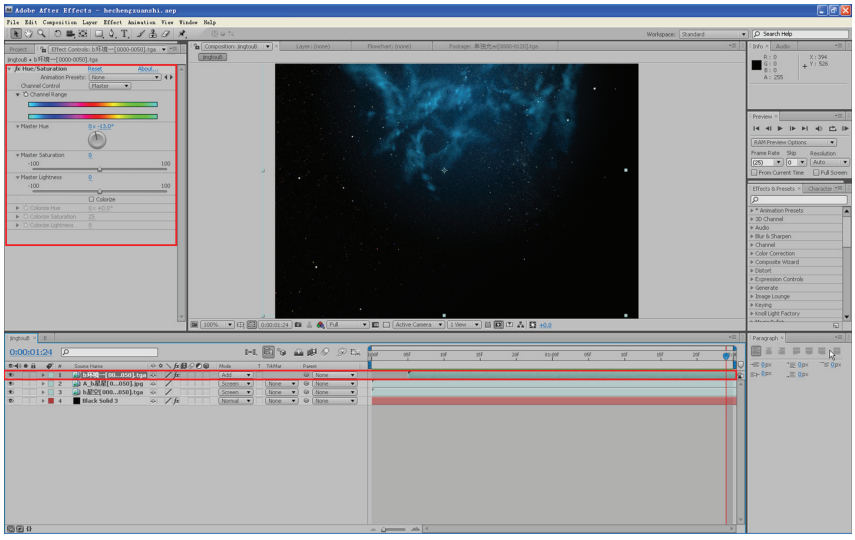


图 3-4-10

06 将 B 环境二素材导入，添加 Effect 特效→Color Correction 色彩校正→Curves 曲线属性提亮环境二色调信息，并添加 Hue/Saturation 色相饱和度，调整成粉色背景，在混合模式中选择 Add 叠加属性，如图 3-4-11 和图 3-4-12 所示。

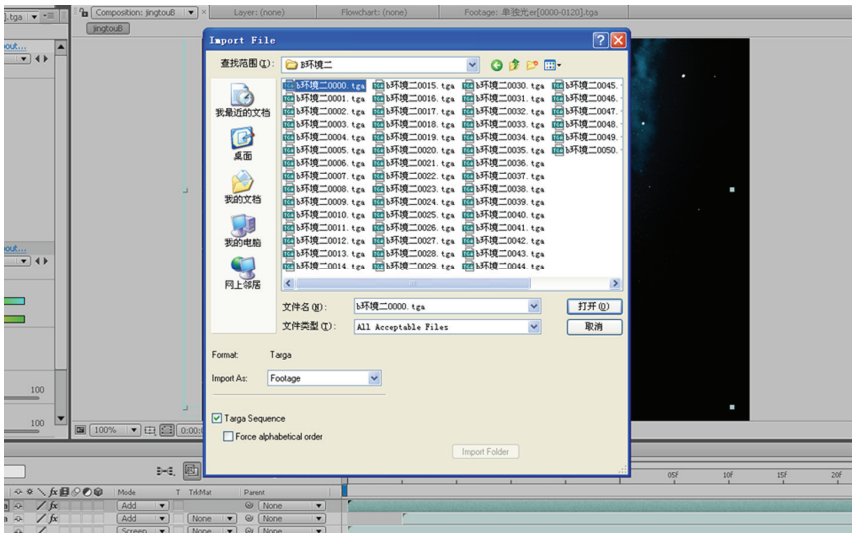



图 3-4-11

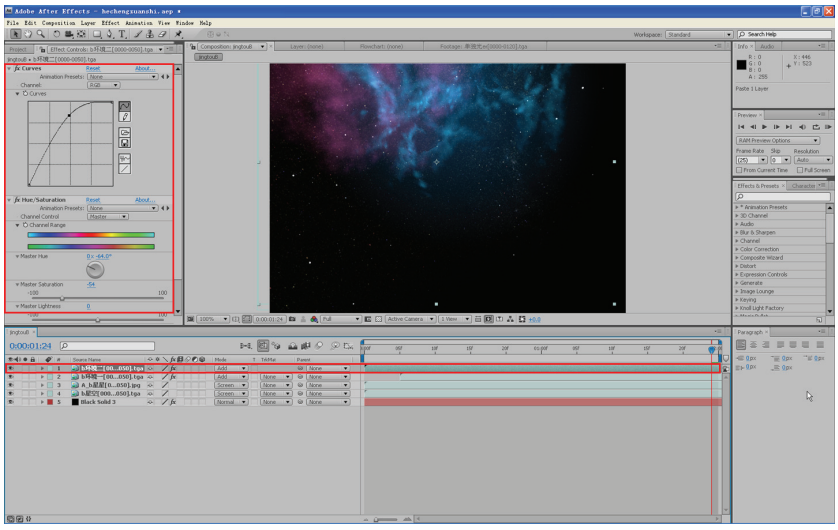


图 3-4-12

07 同上将 B 环境三素材导入，添加 Effect 特效→Color Correction 色彩校正→Curves 曲线，调整为偏黄色彩云的效果并多次复制素材，如图 3-4-13 所示。

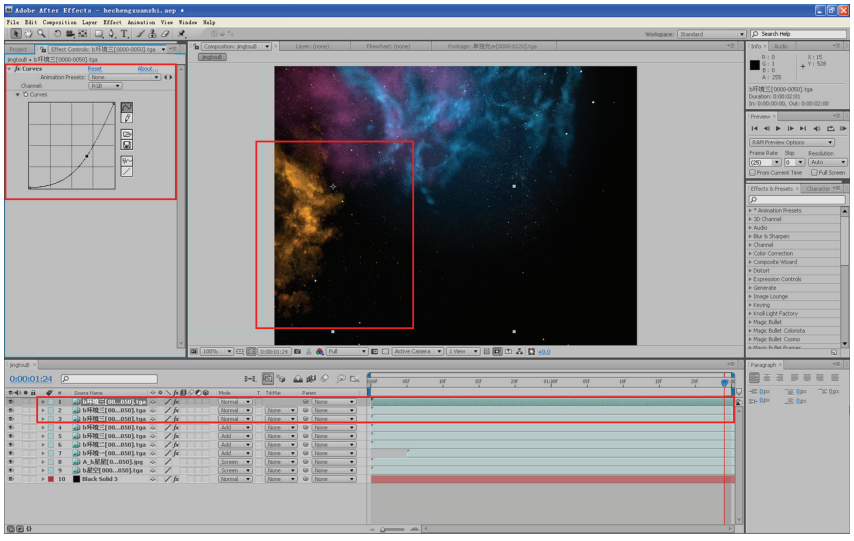


图　3-4-13

08 导入 B 框架钻石素材，如图 3-4-14 和图 3-4-15 所示。

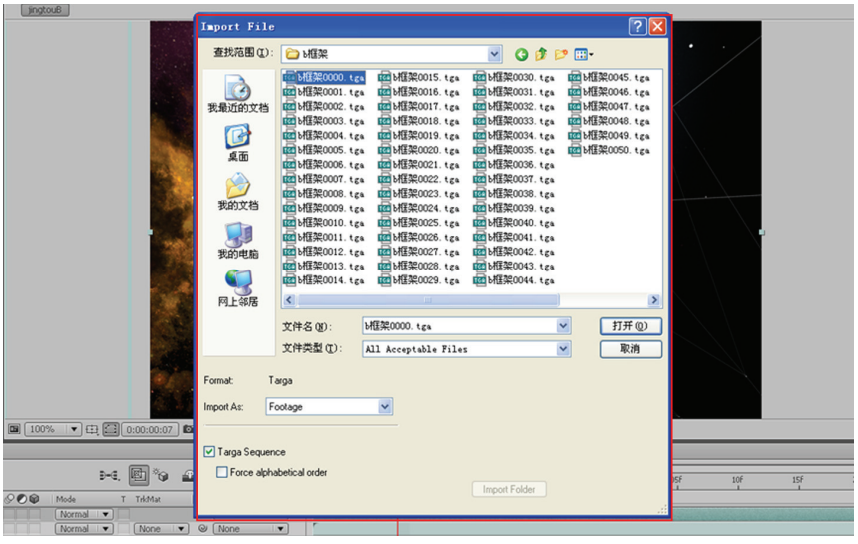



图　3-4-14

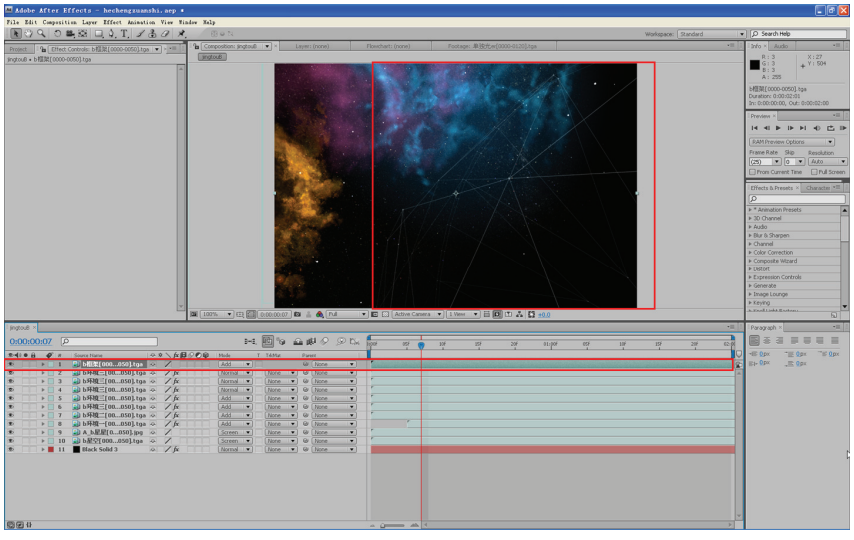


图　3-4-15

09 将钻石素材导入，并添加 Effect 特效→Color Correction 色彩校正→Curves 曲线，增强钻石的对比度，如图 3-4-16 和图 3-4-17 所示。

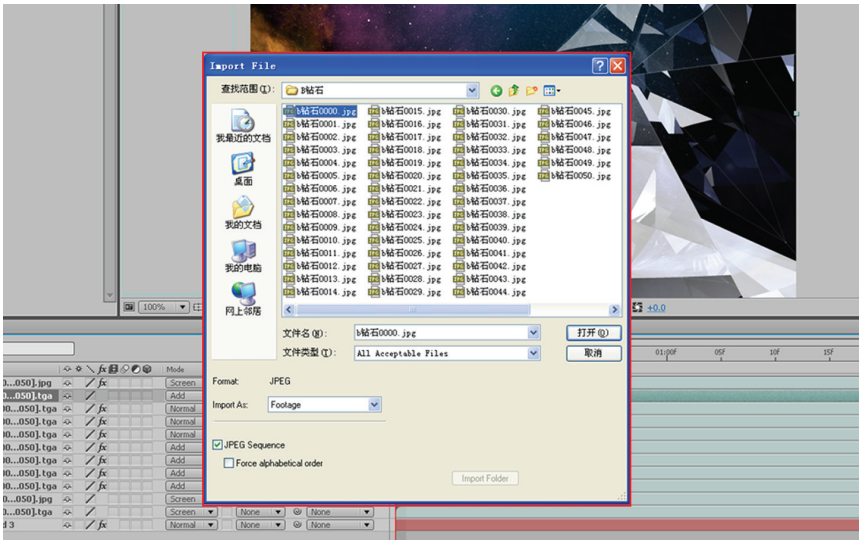



图 3-4-16

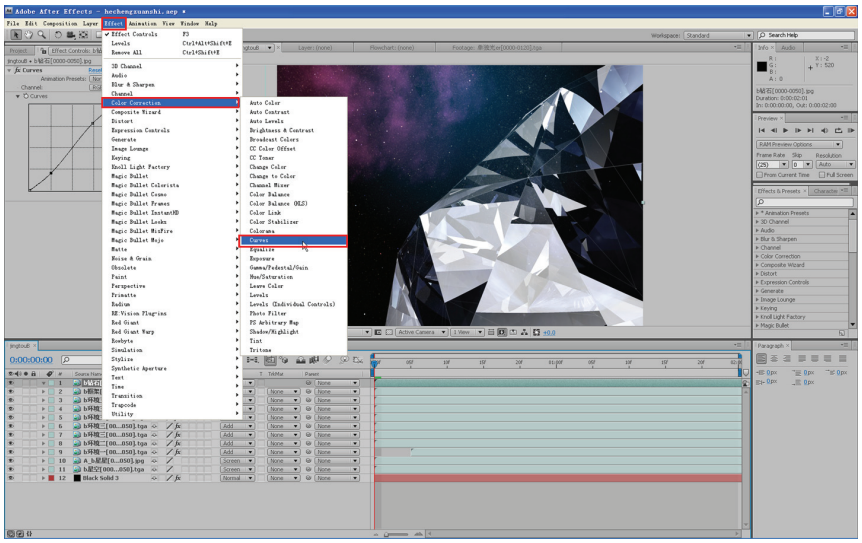


图 3-4-17

10 选择钻石素材，在混合模式中选择 Screen 滤色属性，并沿着钻石框架在钻石素材上绘制 Mask 并 K 帧， 调整 Mask 的动画，如图 3-4-18、图 3-4-19 和图 3-4-20 所示。

提示：K 帧注意 Mask 的形状，由于钻石形状比较锋利，K 帧时候注意形状变化。

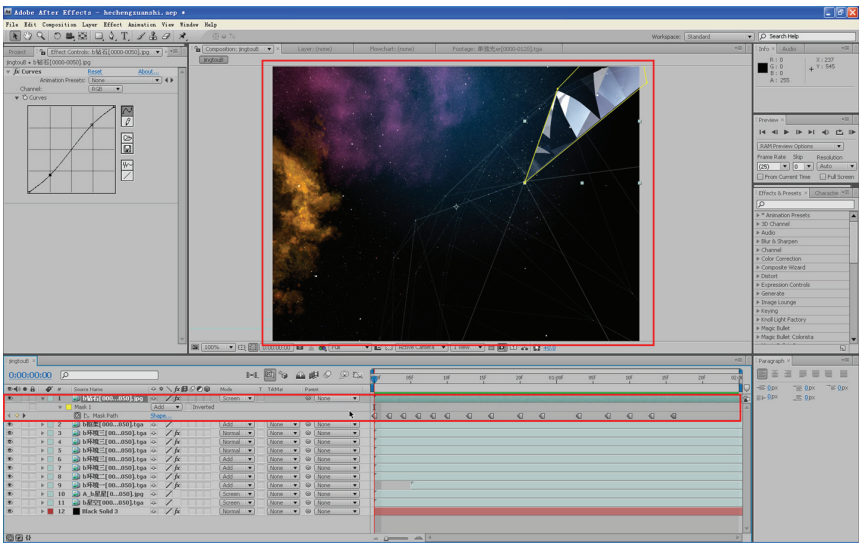


图 3-4-18

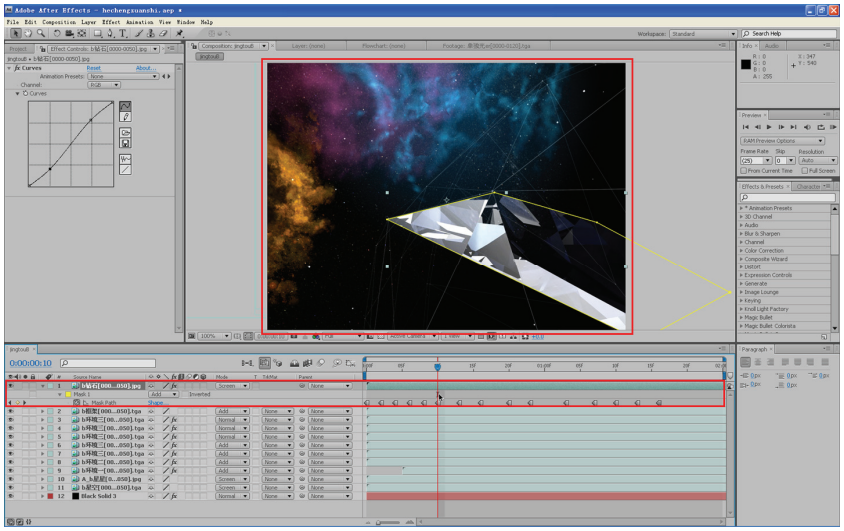


图　3-4-19

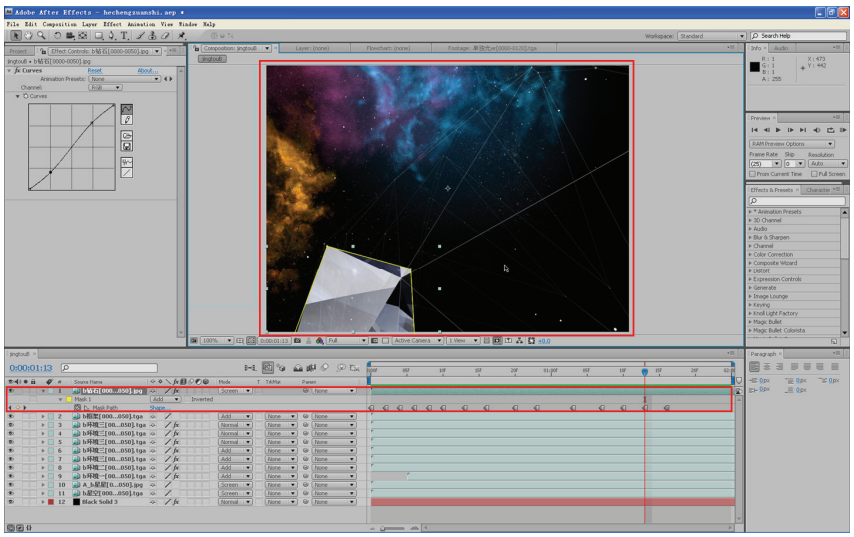


图　3-4-20

11 选择钻石素材，将关键帧右边属性中 Toggle Hold Keyframe 冻结关键帧属性打开，调整如图 3-4-21 所示。

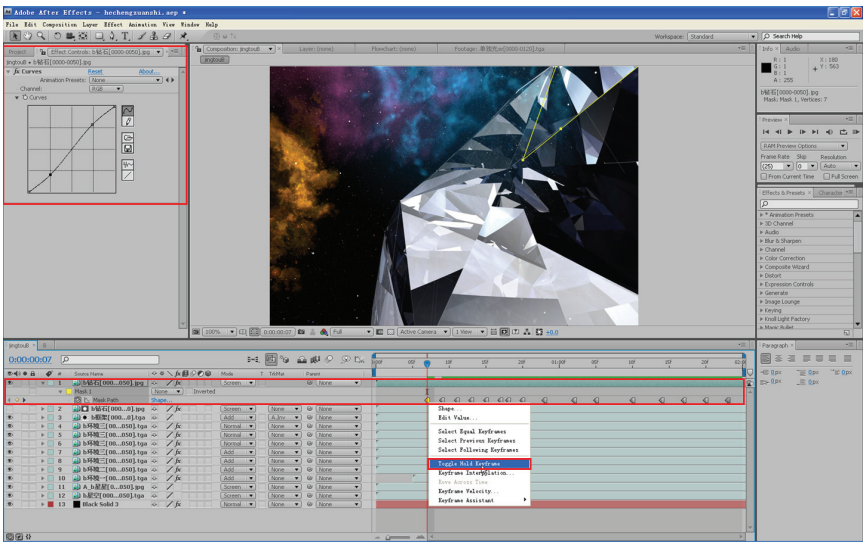



图　3-4-21

12 选择框架素材的轨道蒙板 Track matte 中的 Alpha Inverted Matte（反相 Alpha 蒙板），用上层的透明区域作为本层显示的依据，如图 3-4-22 所示。

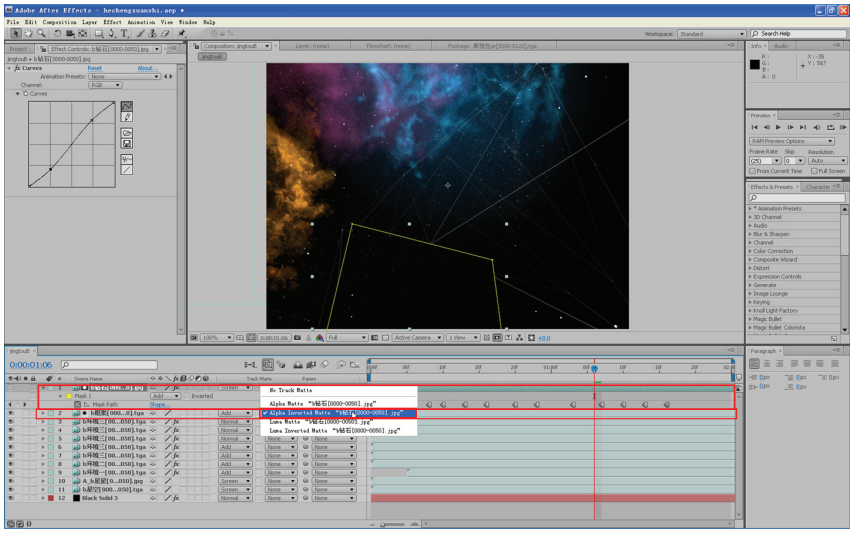


图 3-4-22

13 同上所述，再次复制一套钻石素材及框架素材，并将 Blending Mode 混合模式属性改为 Screen 滤色和 Add 叠加，如图 3-4-23 和图 3-4-24 所示。

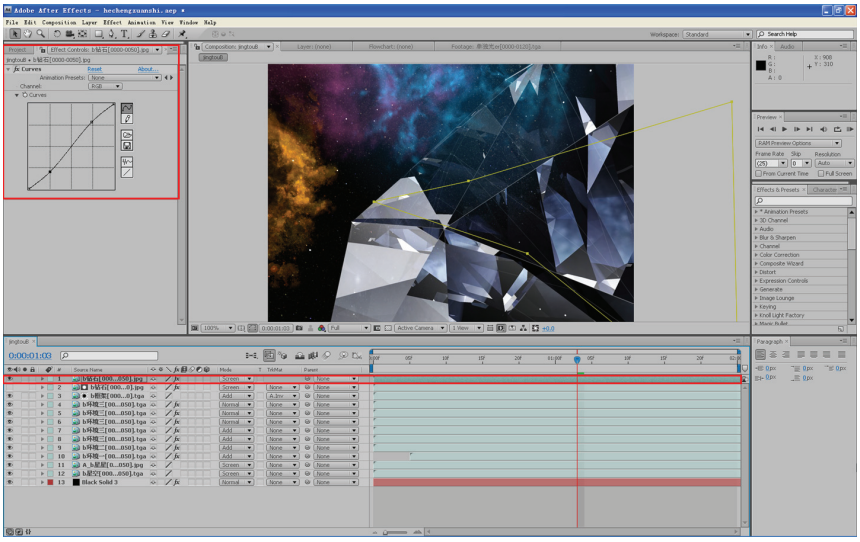


图 3-4-23

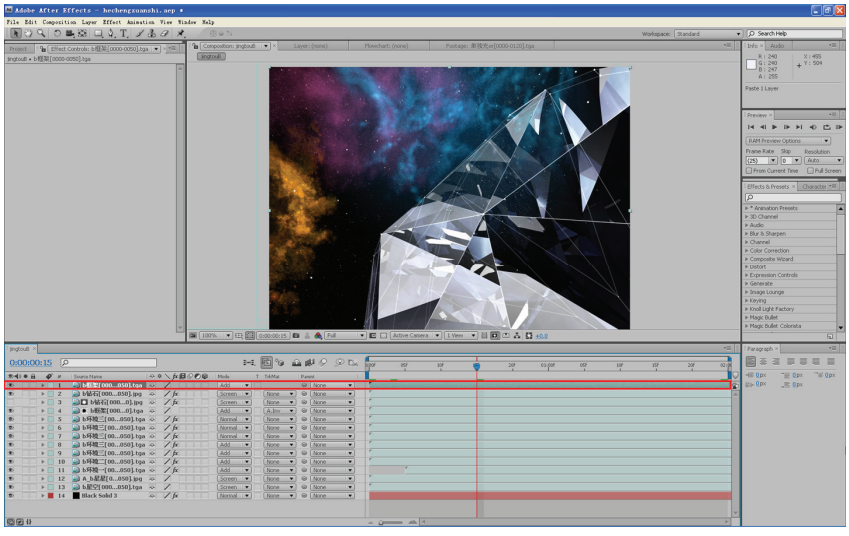


图 3-4-24

14 同上选择框架素材的轨道蒙板 Track matte 中的 Alpha Matte 并添加 Color Correction 色彩校正→Curves 曲线，增强对比度信息，如图 3-4-25 和图 3-4-26 所示。

提示：Alpha Matte 是以下面的图层为源，用上面图层的 Alpha 通道做选区。如果上面的图片没有 Alpha 通道，那么它的选区就相当于整个 Alpha 通道为白色。白色代表作用下的图层不受影响，黑色代表作用下的图层全变透明，其他的按灰阶过渡，于是做 Alpha Matte 的结果是全部显示下面图层。

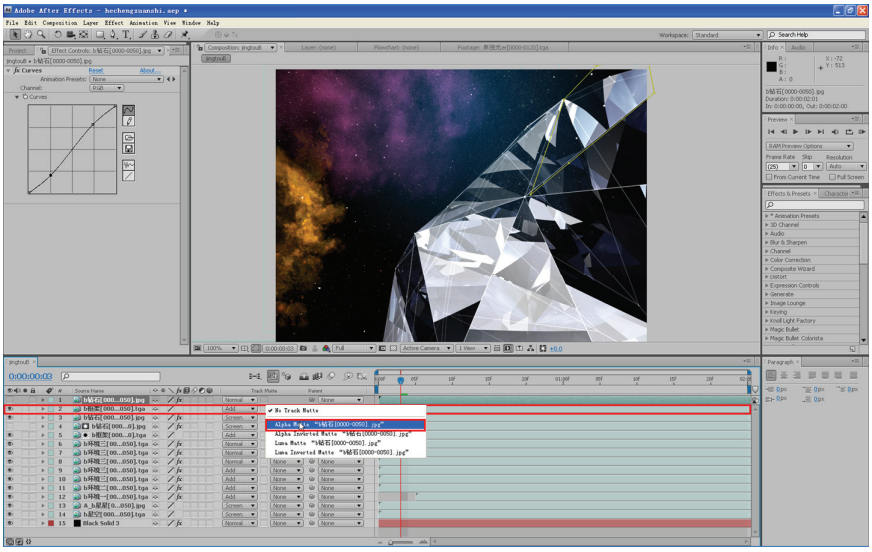


图　3-4-25

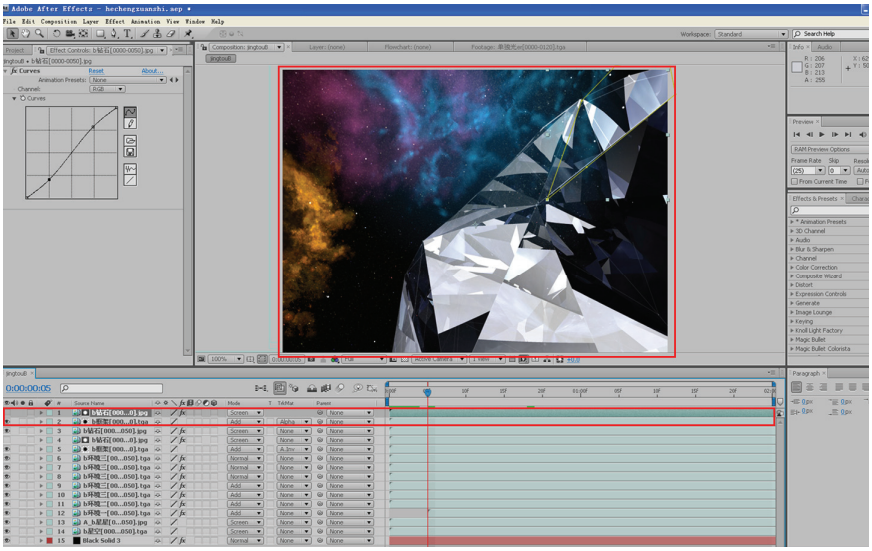


图　3-4-26

15 将钻石折射素材导入，添加 Color Correction 色彩校正→Tint 去色属性，将颜色信息处理为黑灰色，去色调整如图 3-4-27 和图 3-4-28 所示。

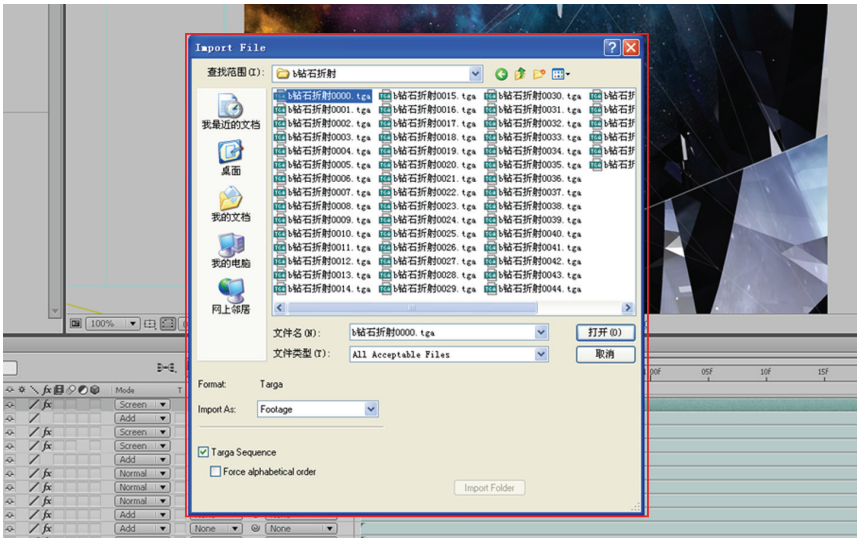



图　3-4-27

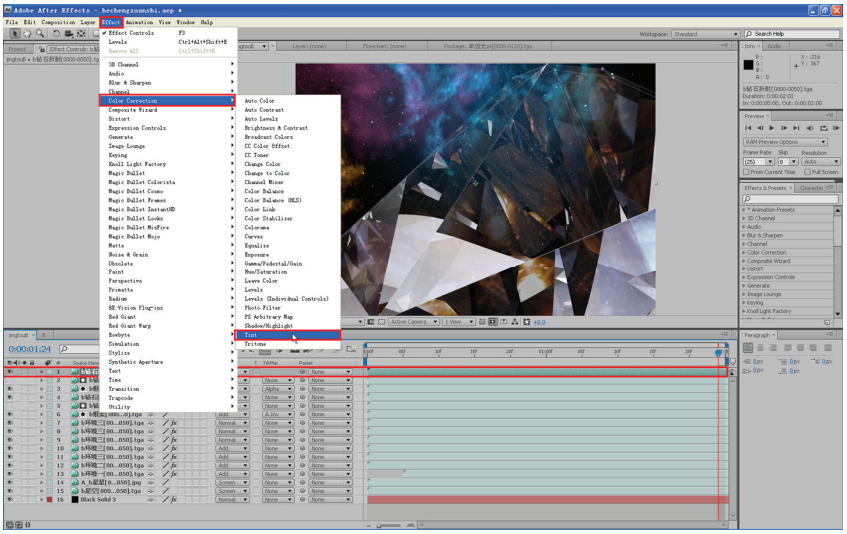


图 3-4-28

16 同上选择钻石折射素材，添加 Color Correction 色彩校正→Levels 色阶属性，调整对比度并将 Blending Mode 混合模式属性改为 Screen 滤色，调整如图 3-4-29 和图 3-4-30 所示。

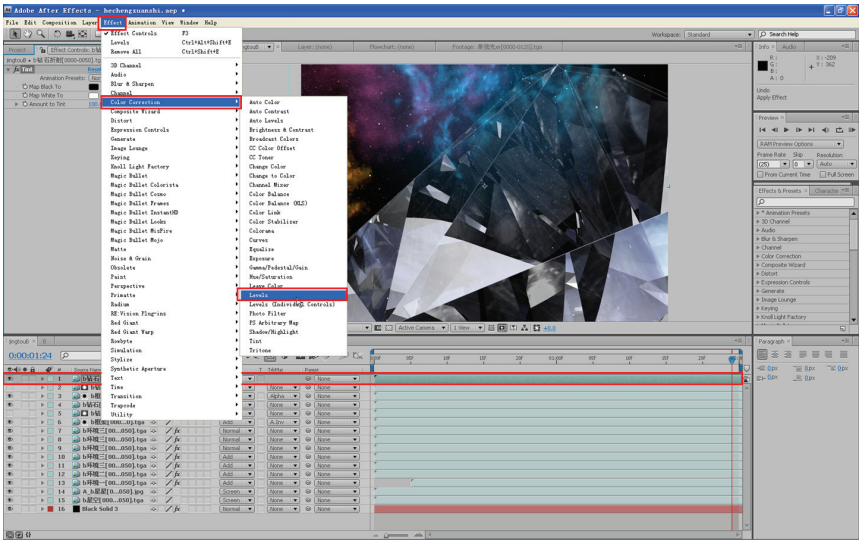


图 3-4-29

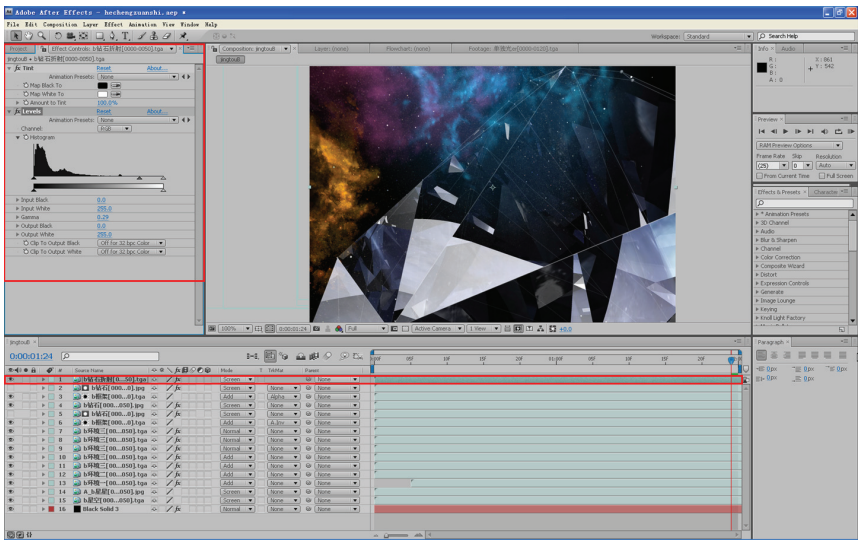
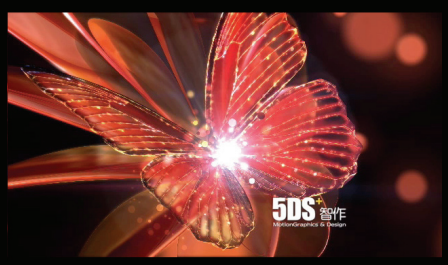


图 3-4-30

# 第 4 章　BTV 呼号飞翔篇



5DS 智作

**本案例的重点和特点**

- BTV 频道 ID 呼号的创意思路。
- 创意的绘制方法。
- 案例中主要讲解 C4D 克隆与效果器的配合使用。

**制作内容**

- 使用 Photoshop 绘制创意图。
- 在 C4D 里制作蝴蝶以及蝴蝶的循环动画，花瓣的模型以及花瓣的动画。
- 合成的思路。

# 4.1 创意思路

## 4.1.1 BTV 频道 ID 呼号

频道整体包装中，台标和宣传片营造视觉冲击力，而频道呼号则是强化观众的听觉印象。频道呼号往往被安排在栏目间隙反复播出，强化观众对整个频道的注意力。如“您收看的是 XXXX 新闻综合频道”。反复呼号能吸引观众对频道的注意力，拉近频道与观众的距离，增强贴近感和亲和力。

## 4.1.2 BTV 呼号蝴蝶飞翔篇

BTV 呼号蝴蝶飞翔篇是 BTV 频道 2012 年年底全新制作的系列 ID 呼号中的一条，改版后的呼号与频道核心定位“北京时间”相呼应，强化“天涯共此时”，一语双关，既表达全球华人共同关注北京卫视，又进一步点出了北京卫视的核心理念——“北京时间”是全球华人共有的文化标识。这一句宣传语，蕴含了“文化”“包容”“和谐”“汇聚”“传承”“美好”等多重含义，改版后的呼号 ID 创意思路围绕宏观描述“世界”的北京，如图 4-1-01 所示，再到自然的力量“浪潮”作为主题，如图 4-1-02 所示，再回归到北京作为全球华人共有的文化标识提升为生命色彩的“光芒绽放”，如图 4-1-03 所示，选择了花儿的绽放和蝴蝶展翅飞翔的美丽作为演绎的主题，这一系列用粒子全新演绎，恰到好处。

图 4-1-01

图 4-1-02

图　4-1-03

## 4.2　创意分镜的制作方法

01 在 Adobe Photoshop 中单击“文件”→“新建”命令（Ctrl+N），名称为 BTV 北京卫视创意风格分镜稿，设置宽度：2000 像素、高度：576 像素、分辨率：72 像素 / 英寸、像素长宽比：方形像素，如图 4-2-01 所示。

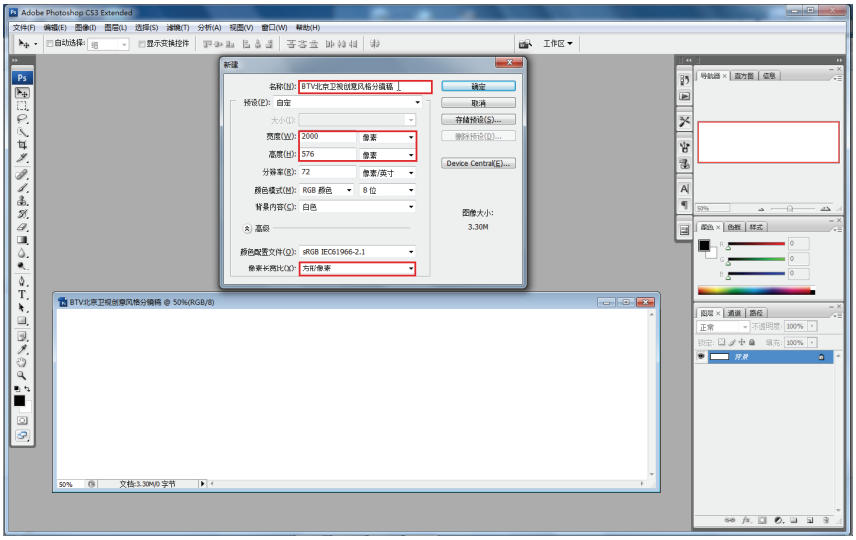


图　4-2-01

02 导入分镜的背景元素，并适当调整大小，如图 4-2-02 所示。

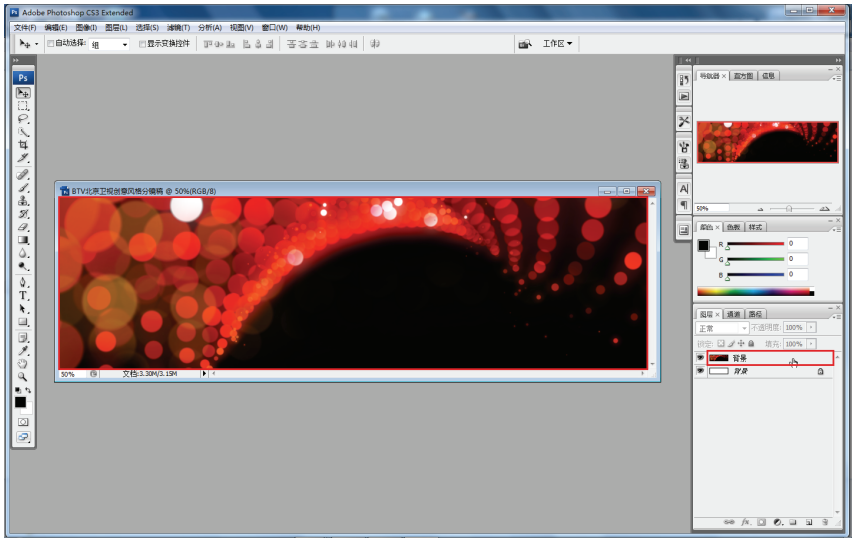


图　4-2-02

03 导入我们在 C4D 中渲染的“蝴蝶 1”，同时再次复制一层，并调整叠加模式为“线性减淡”，如图 4-2-03 所示。

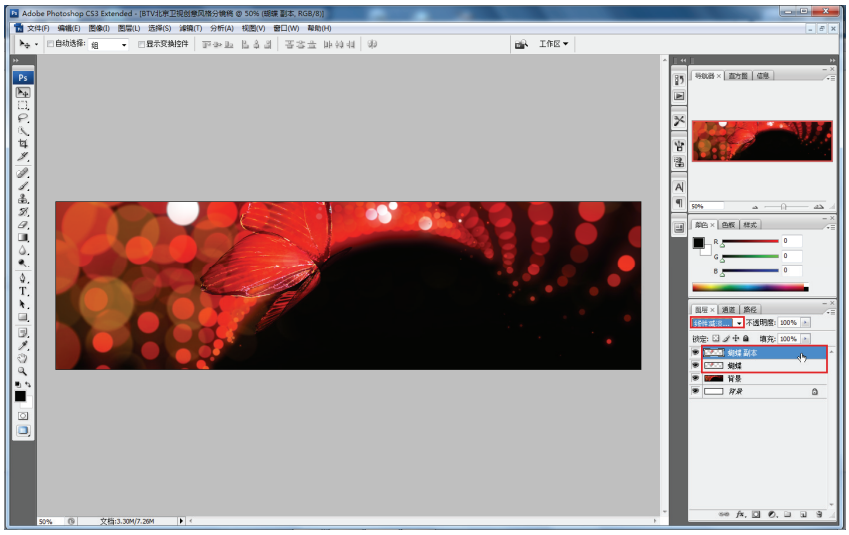


图 4-2-03

04 导入分镜素材，装饰“光”，调整好位置后，并调节图层叠加模式“排除”，如图 4-2-04 所示。

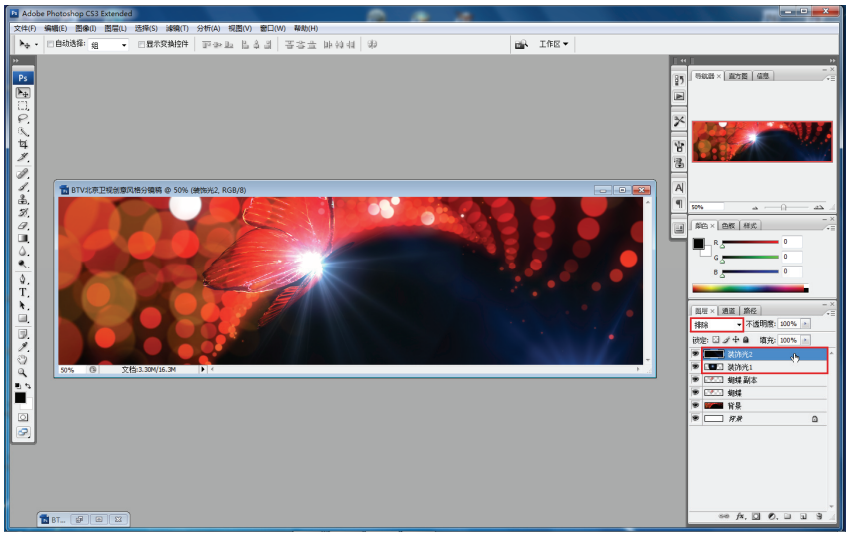


图 4-2-04

05 导入在 C4D 渲染的“蝴蝶 2”，同“蝴蝶 1”操作相同，如图 4-2-05 所示。

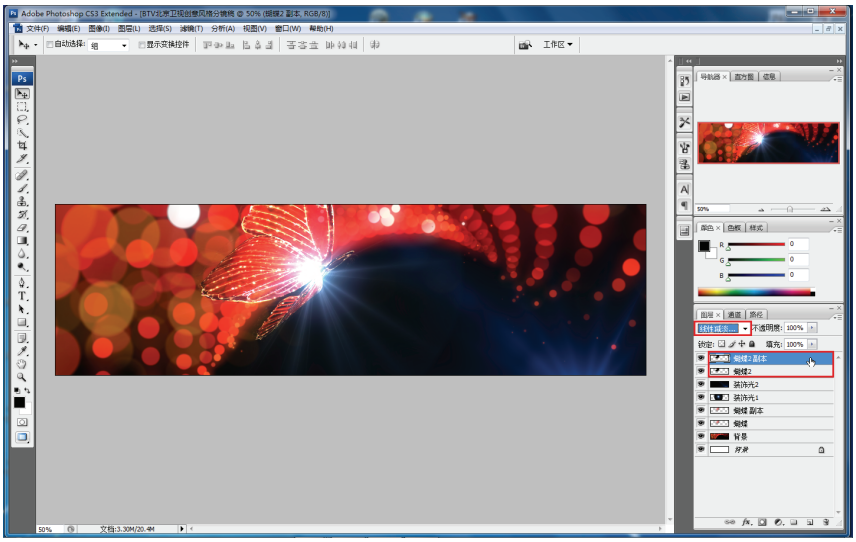


图 4-2-05

06 为了增加分镜细节，导入分镜素材“拖尾粒子”，并且调整图层叠加模式为“变亮”，如图 4-2-06 所示。

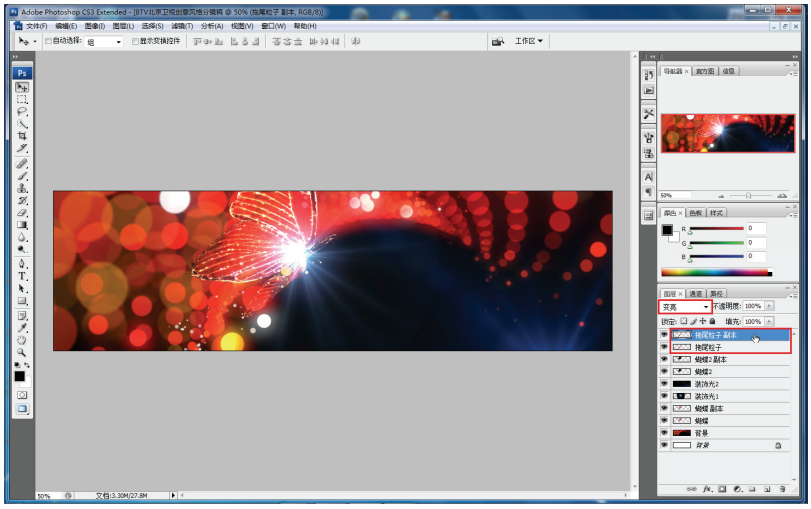


图　4-2-06

07 最后导入 BTV“台标”，调整大小，并且调整图层叠加“穿透”，如图 4-2-07 所示。

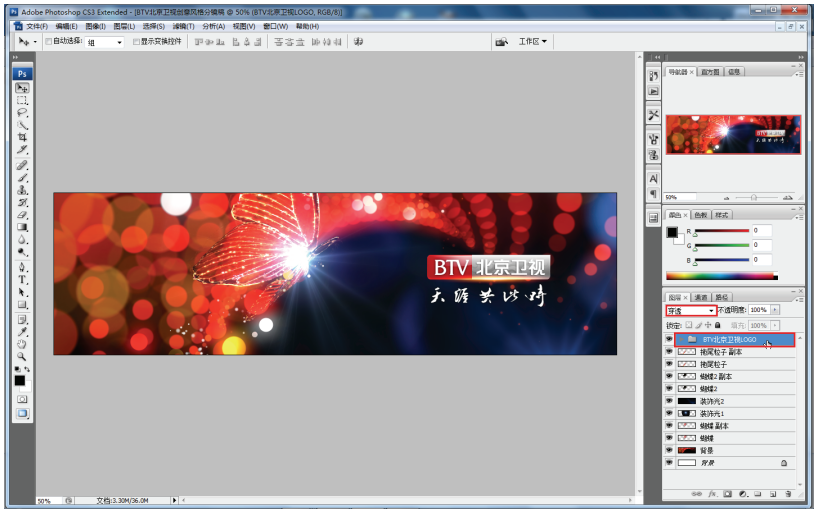



图　4-2-07

## 3DS+智作 4.3　在 C4D 中制作“蝴蝶”和“花瓣”

01 首先来制作“蝴蝶”。打开 C4D，并且设置“帧速 FPS”为“25”，如图 4-3-01 所示。

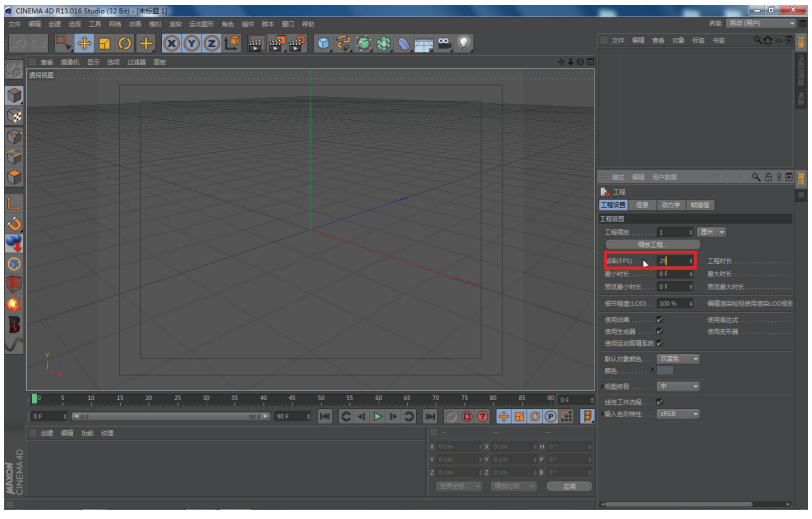


图　4-3-01

02 在对象菜单下，选择预制模型“平面”，如图 4-3-02 所示。

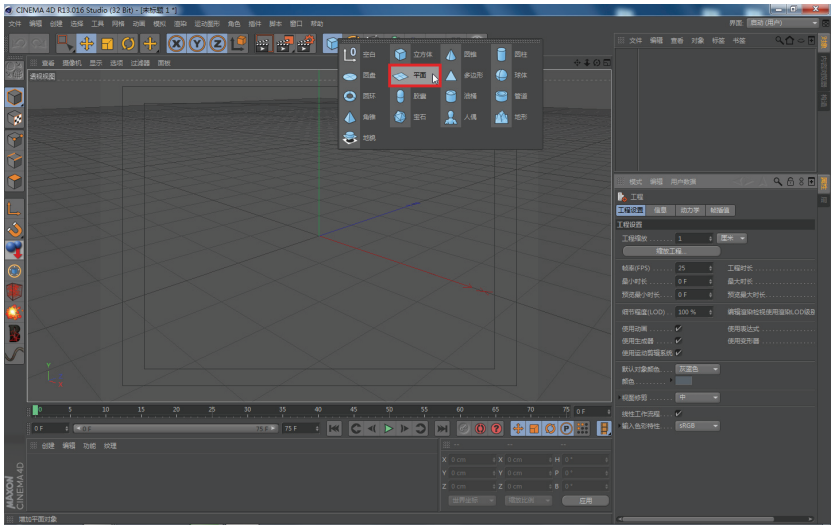


图 4-3-02

03 在平面“对象”属性下，设置“宽，高，分段数”（为后面翅膀的变形扭曲提供足够的分段数），如图 4-3-03 所示。

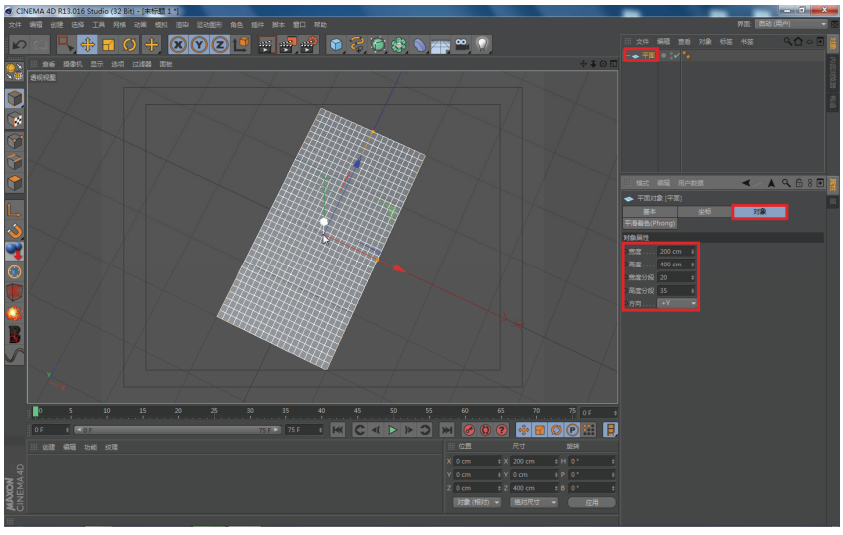


图 4-3-03

04 在对象大纲视图，选择“平面”，按快捷键〈Alt + G〉进行打组，为了后期制作方便，命名为“蝴蝶模型”，如图 4-3-04 所示。

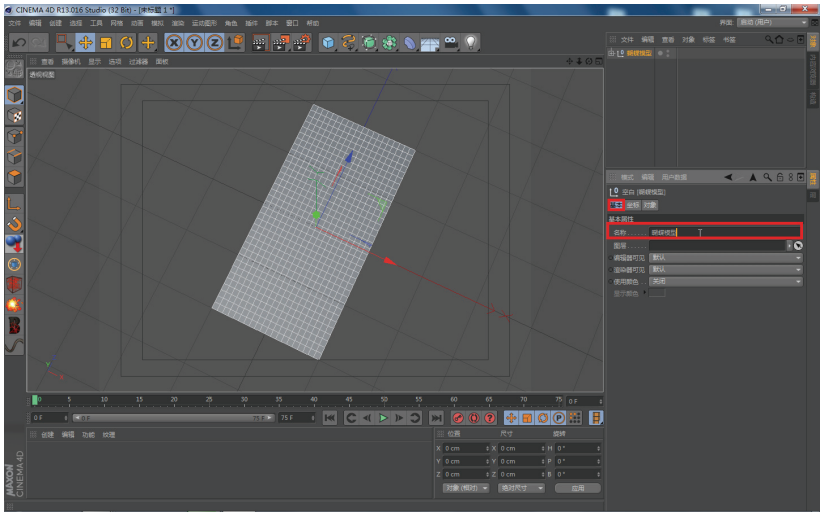


图 4-3-04

05 为了后面“对称”复制的制作，我们要对当前组的中心点，进行位移，使用“对象轴”模式，如图 4-3-05 所示。

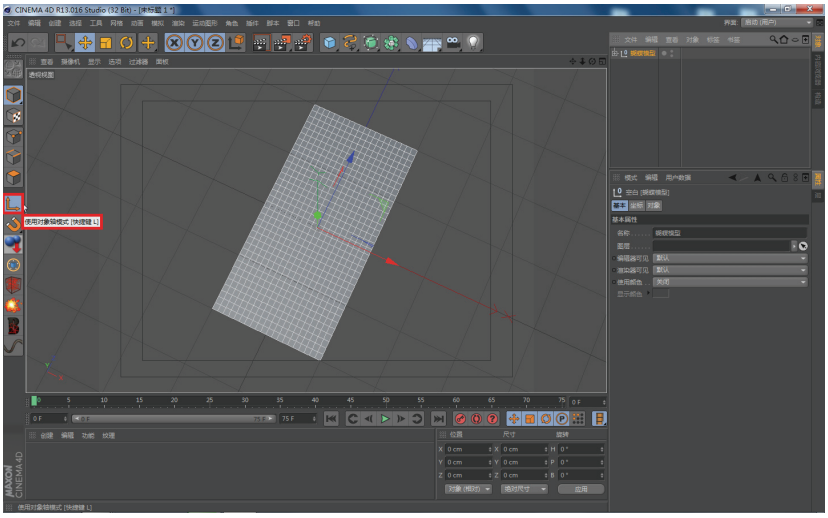


图　4-3-05

06 最终位置（注意，当使用“对象轴”模式后，一定要把它关闭掉）如图 4-3-06 所示。

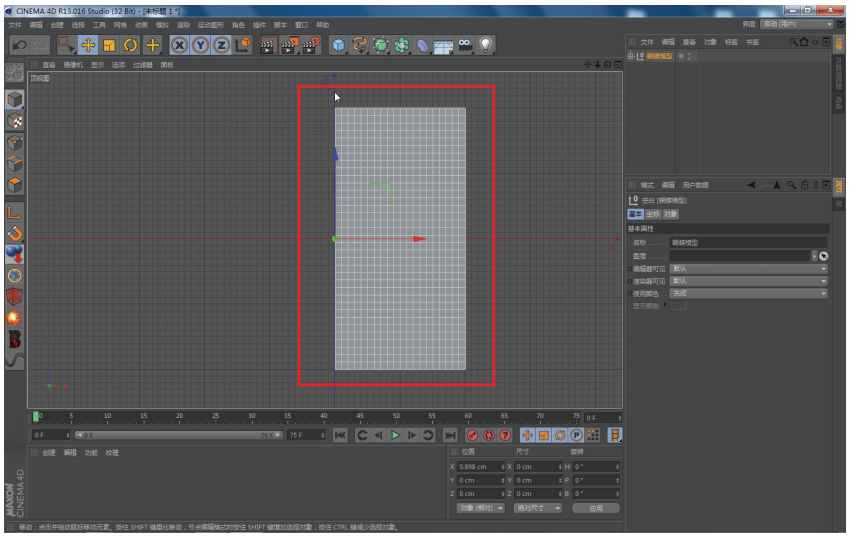


图　4-3-06

07 在变形工具里找到“扭曲”，添加“扭曲”，制作翅膀弯曲的动画，如图 4-3-07 所示。

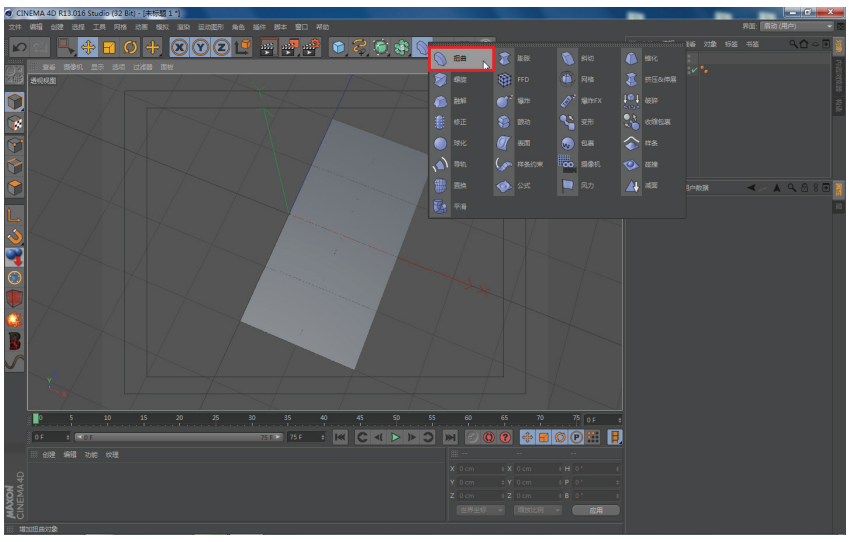


图　4-3-07

08 调整扭曲的方向，注意“黄点”的位置，如图 4-3-08 所示。

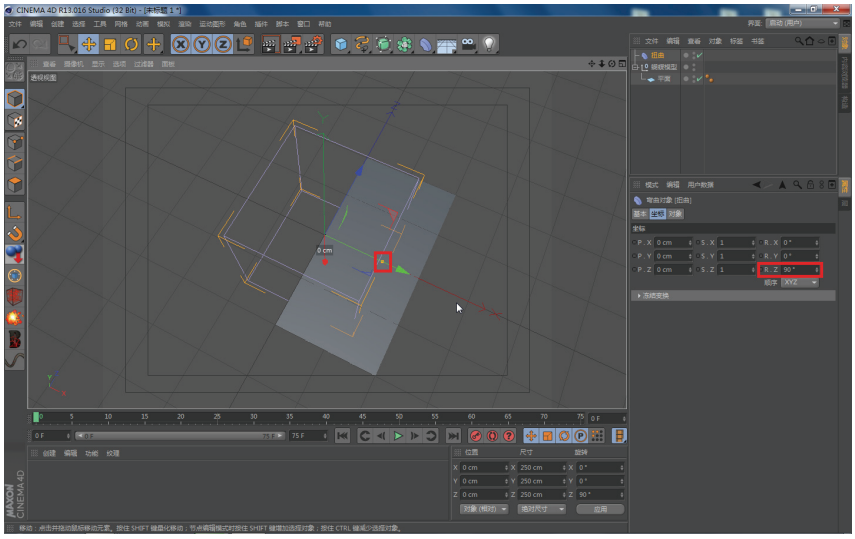


图 4-3-08

09 设置扭曲的尺寸，要包裹住模型，如图 4-3-09 所示。

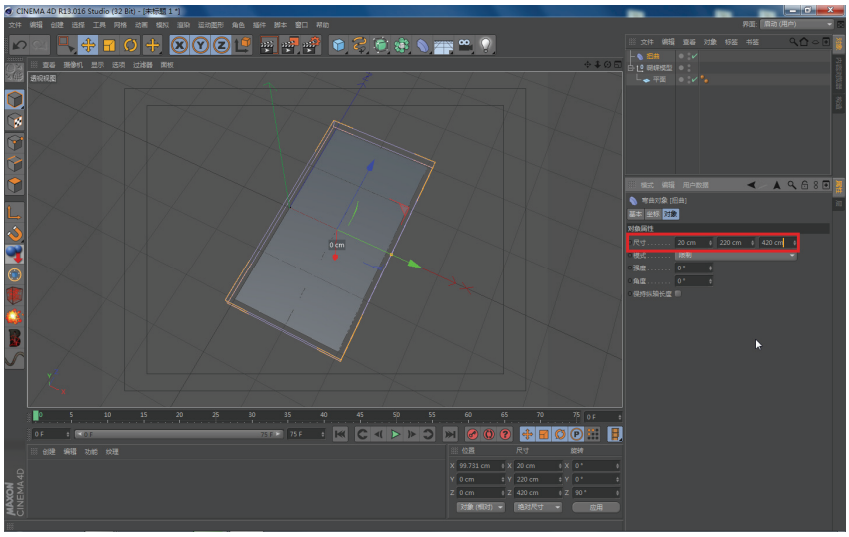


图 4-3-09

10 为了使“扭曲”产生作用，需要把“扭曲”当做“平面”的子集，如图 4-3-10 所示。

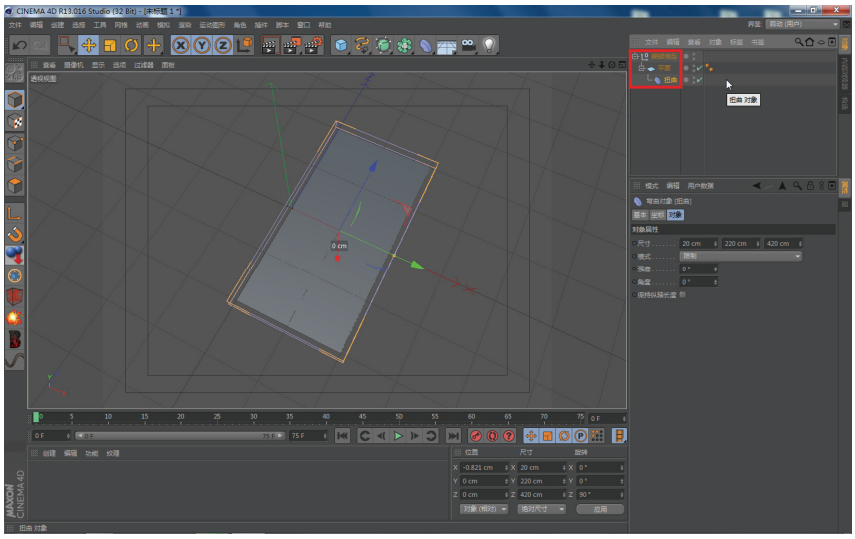


图 4-3-10

11 这时候我们调节“扭曲”的强度，来判定一下我们“扭曲”的状态，如图 4–3–11 所示。

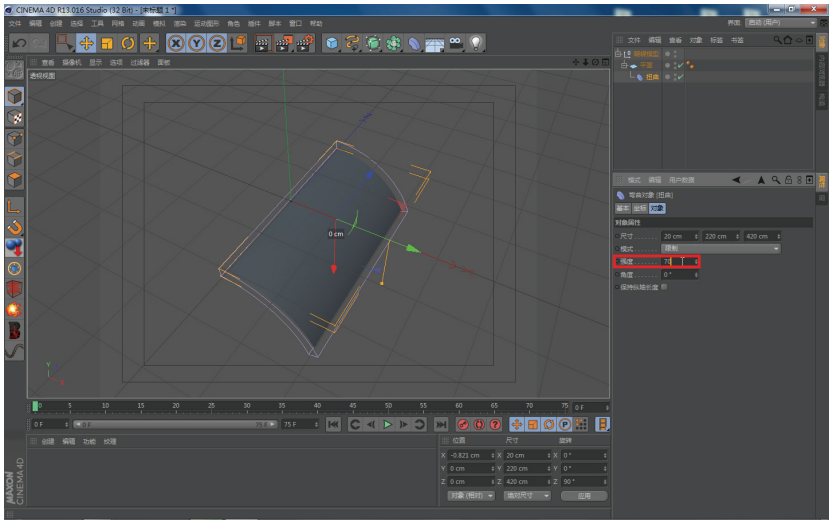


图　4–3–11

12 选择“蝴蝶模型”总组，在“0 帧”处设置 Z 轴旋转为“–45°”，并且按住〈Ctrl〉键的同时，单击鼠标左键点击前面的圆圈，添加关键帧，如图 4–3–12 所示。

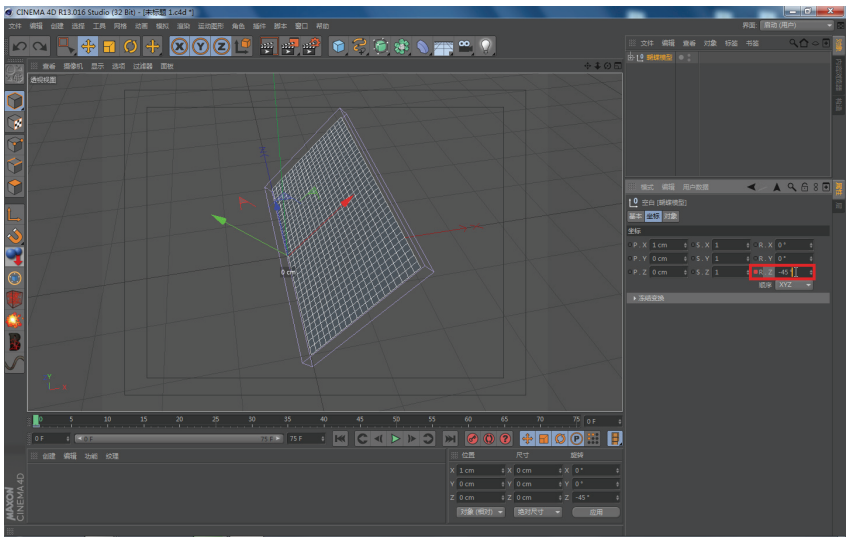


图　4–3–12

13 同上在“10 帧”处设置 Z 轴为“45°”，添加关键帧，如图 4–3–13 所示。

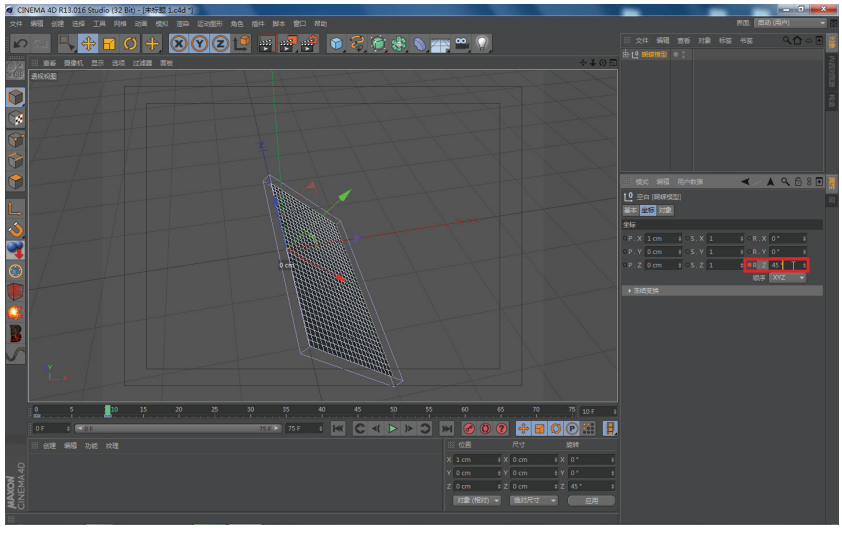


图　4–3–13

14 同上在“30帧”处设置Z轴为“-45°”，再次添加关键帧（这样就完成了翅膀的扇动动画），如图4-3-14所示。

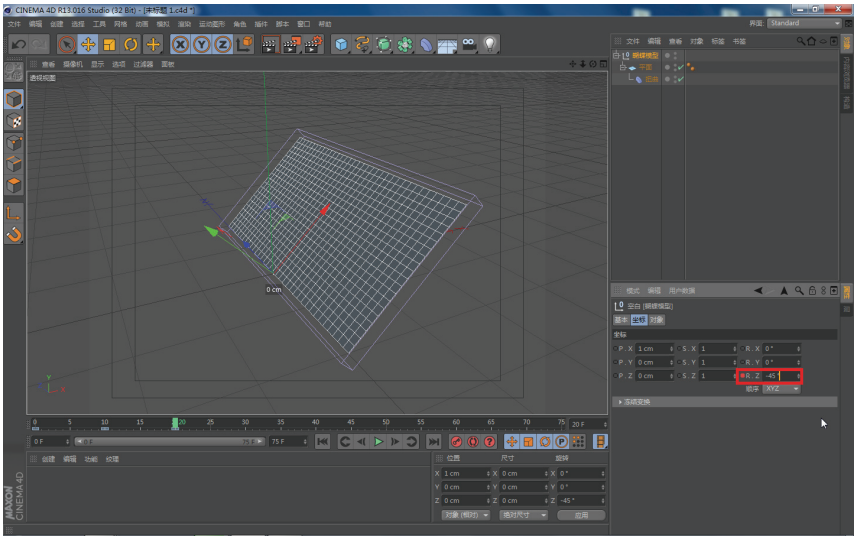


图 4-3-14

15 下面来制作翅膀扇动过程的扭曲。选中“扭曲”，“0帧”处设置强度为“-60”，添加关键帧，如图4-3-15所示。

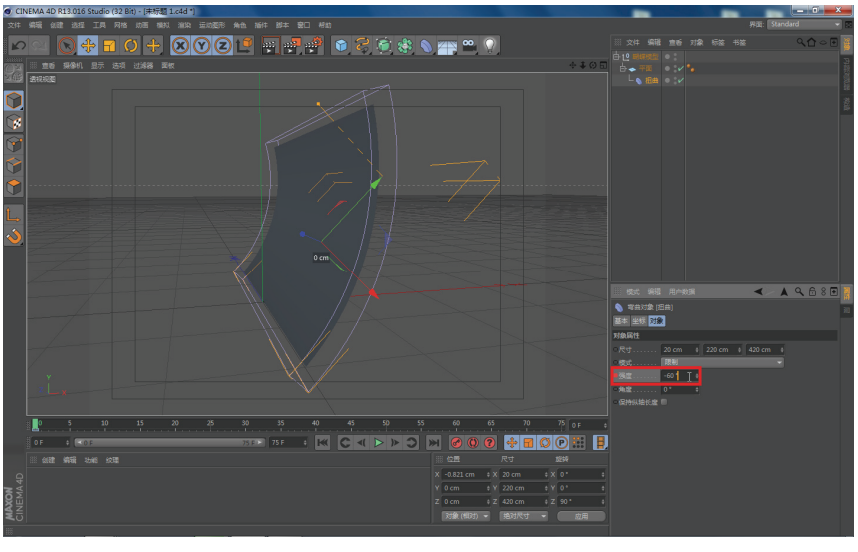


图 4-3-15

16 同上在“10帧”处设置强度“60”，“30帧”处设置强度“-60”（这样就完成了翅膀扇动过程中的扭曲动画），如图4-3-16所示。

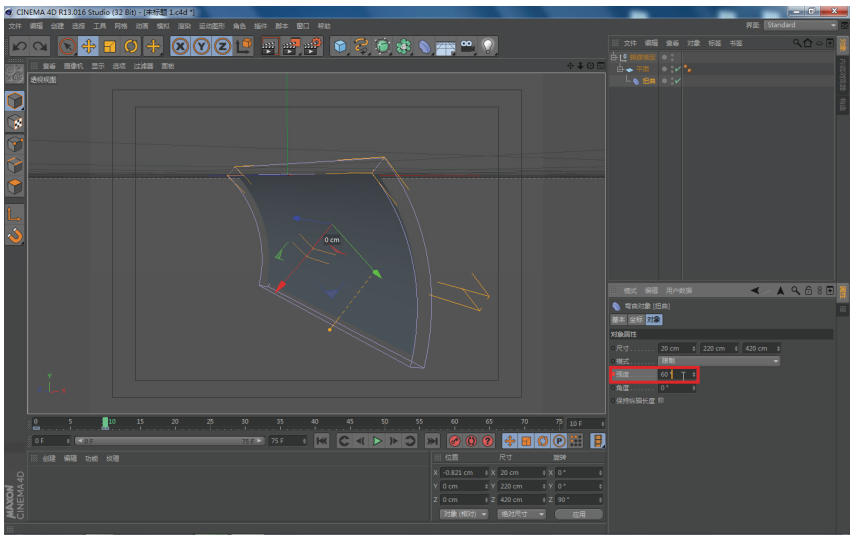


图 4-3-16

17 对当前“蝴蝶模型”对称复制，首先把当前“蝴蝶模型”放平，与“世界网格参考线”平行，如图 4-3-17 所示。

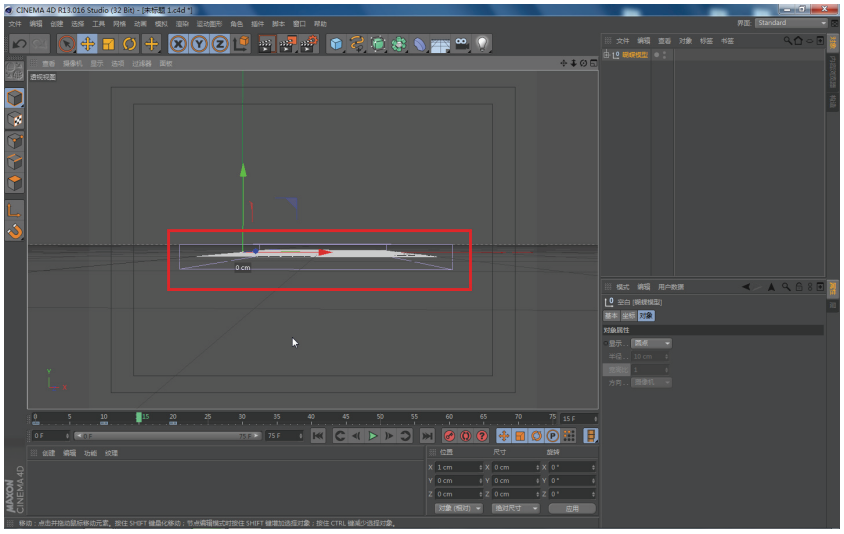


图　4-3-17

18 在“造型工具”中选择“对称”，如图 4-3-18 所示。

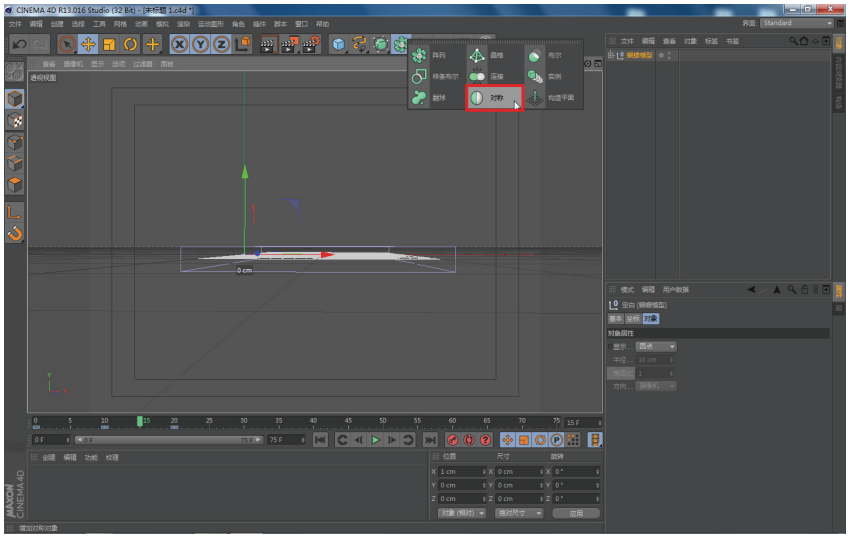


图　4-3-18

19 让当前“蝴蝶模型”组成为“对称”的子集，最终效果如下，如图 4-3-19 所示。

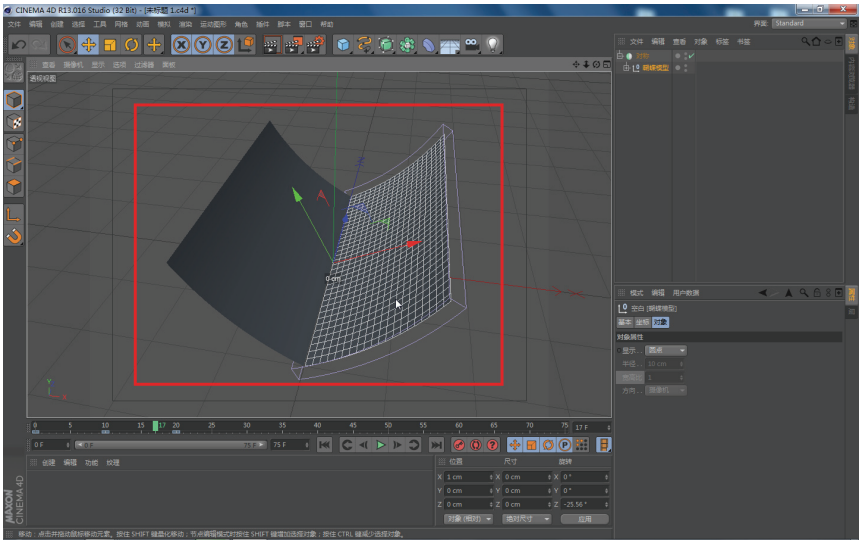


图　4-3-19

20 我们现在制作“蝴蝶”的循环动画，首先我们要进入“动画”模式下，如图 4-3-20 所示。

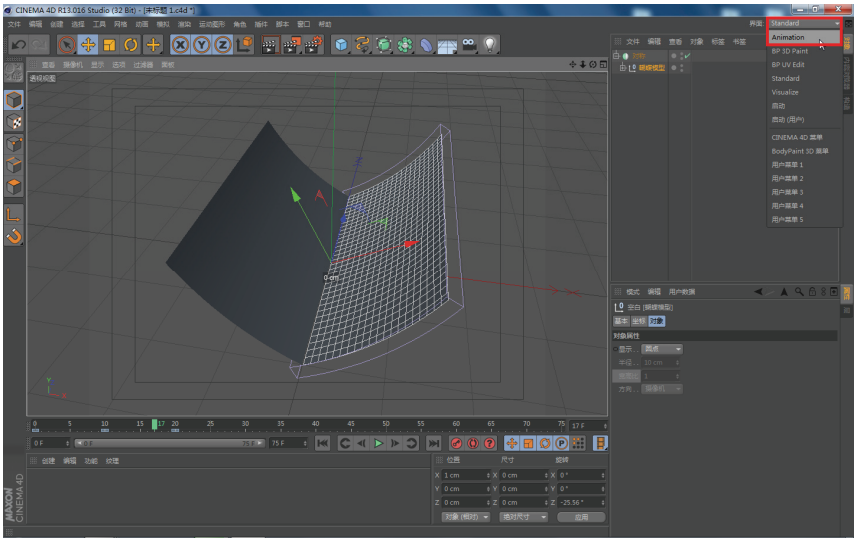


图 4-3-20

21 当前模式就是 C4D 的动画模式，默认状态为“关键帧模式”，如图 4-3-21 所示。

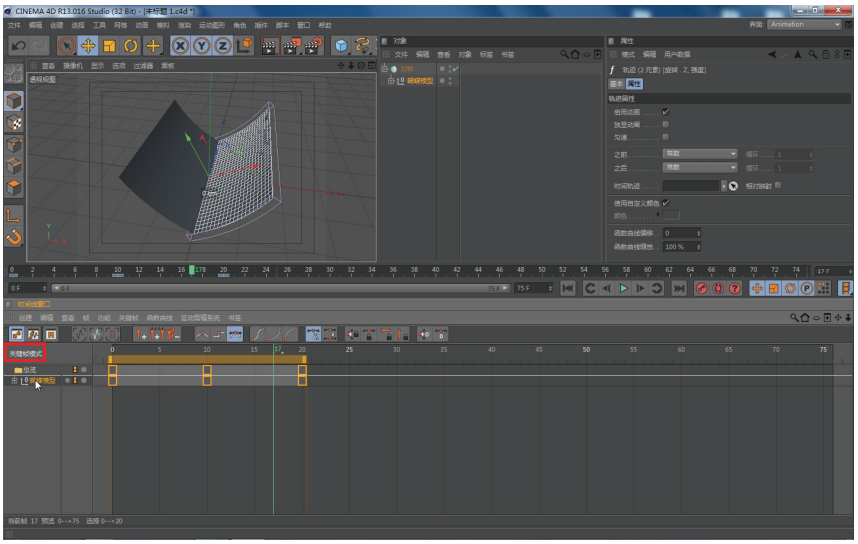


图 4-3-21

22 单击“关键帧”菜单，在菜单中找到“循环选取”，如图 4-3-22 所示。

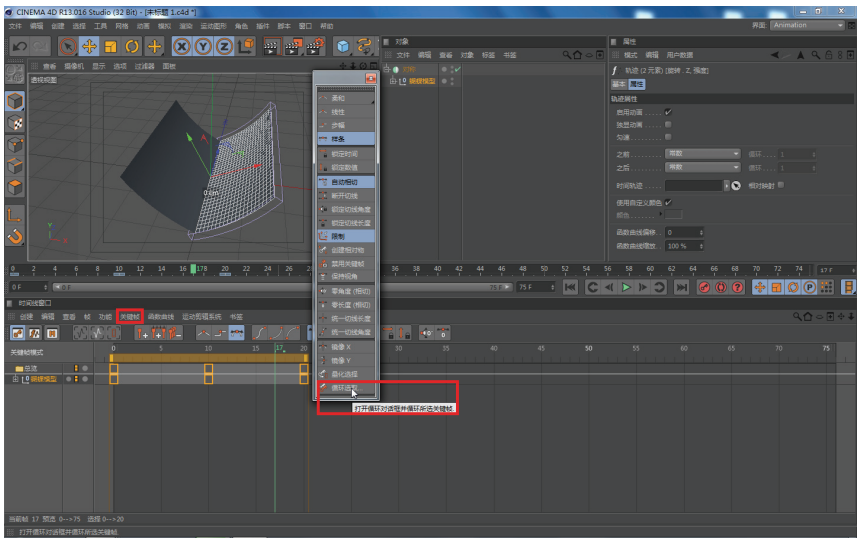


图 4-3-22

23 设置“循环数量”为“10”，如图 4–3–23 所示。

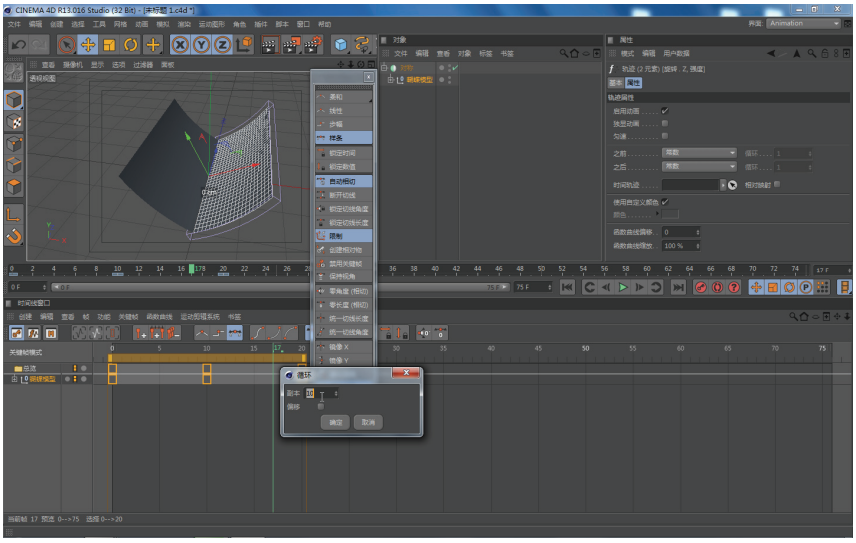


图　4–3–23

24 这样我们播放动画，快捷键为“F8”，蝴蝶的整体循环动画就完成了，如图 4–3–24 所示。

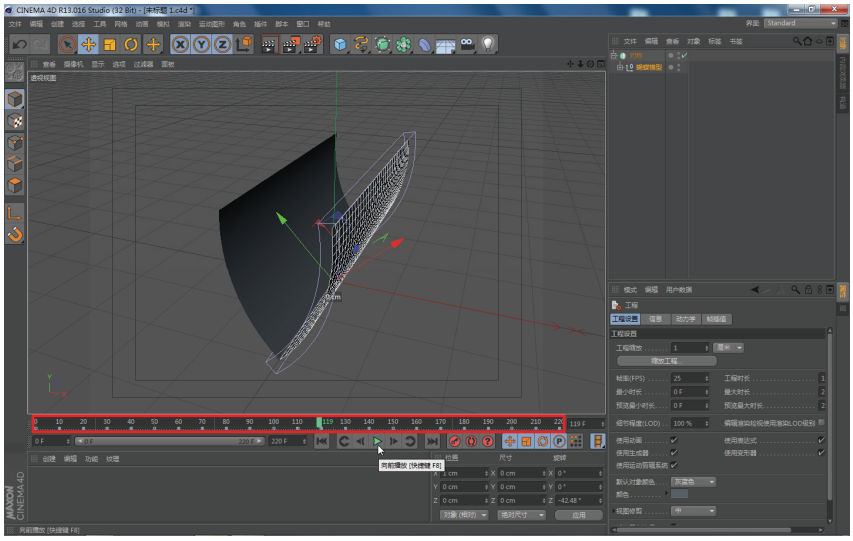


图　4–3–24

25 蝴蝶材质的制作。在材质编辑区，双击“新建材质球”，在颜色通道属性下，导入“蝴蝶翅膀MOV”视频，如图4–3–25 所示。

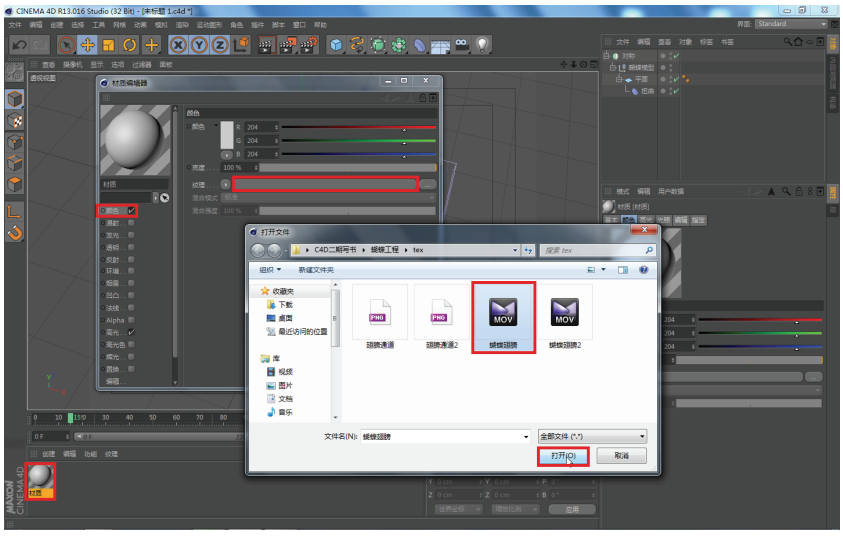


图　4–3–25

26 为了“蝴蝶视频”能正常观看使用，这里要选择“是”，如图 4-3-26 所示。

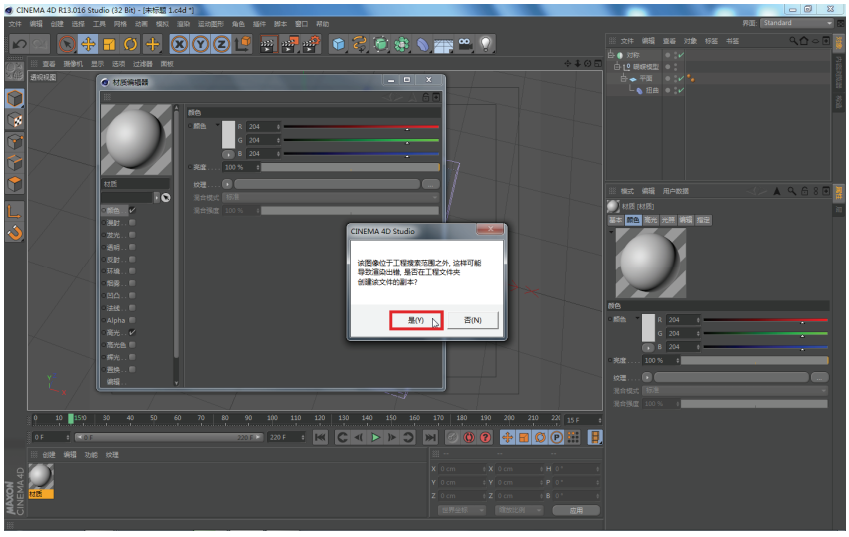


图 4-3-26

27 导入后，我们发现视频贴图方向不对，而且材质球的默认投射方式为“UVW 贴图”，如图 4-3-27 所示。

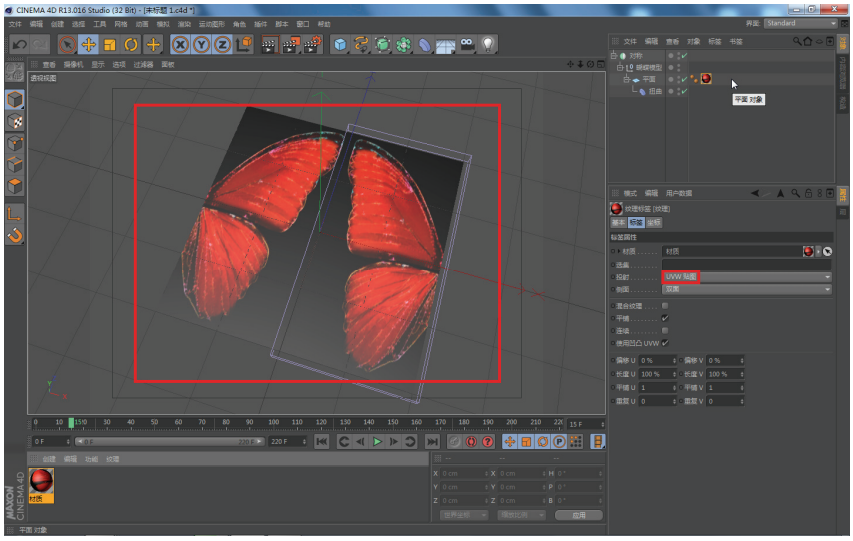


图 4-3-27

28 为了能得到正确的贴图，我们这里首先要选择投射方式为“平直”，如图 4-3-28 所示。

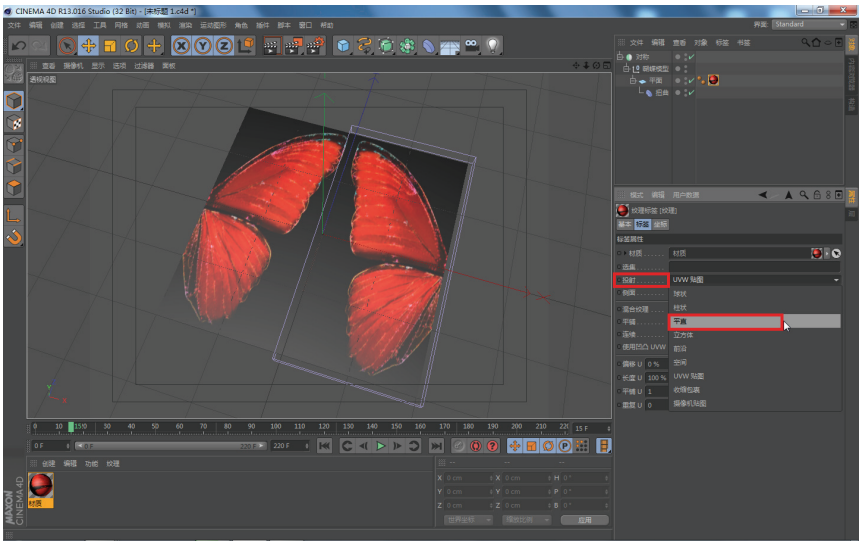


图 4-3-28

29 同时开启“使用纹理模式”，这样我们就看到“平直的投射形态”，如图 4-3-29 所示。

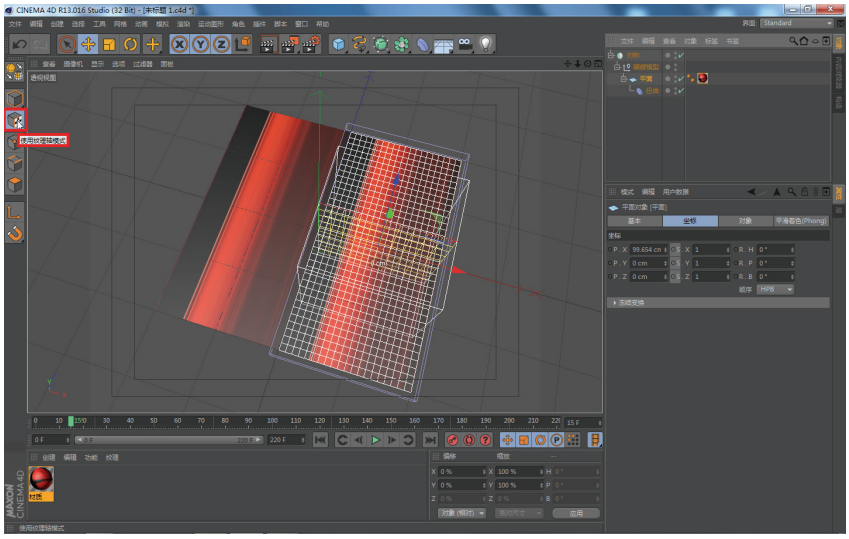


图　4-3-29

30 通过“位移”“旋转”“缩放”来调节“平直的投射形态”，但是我们发现，现在的贴图形态还不是我们所需要的，如图 4-3-30 所示。

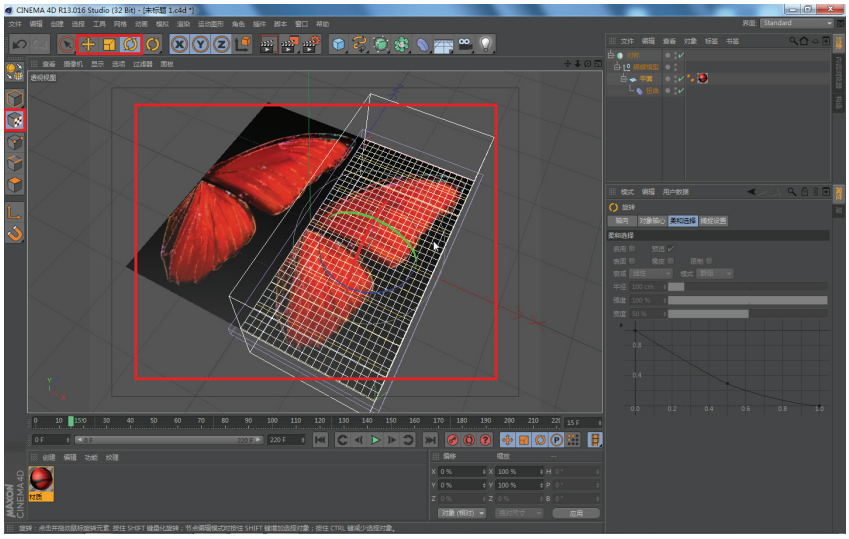


图　4-3-30

31 选中当前的“平面”，按〈C〉键，来删除当前模型的历史，如图 4-3-31 所示。

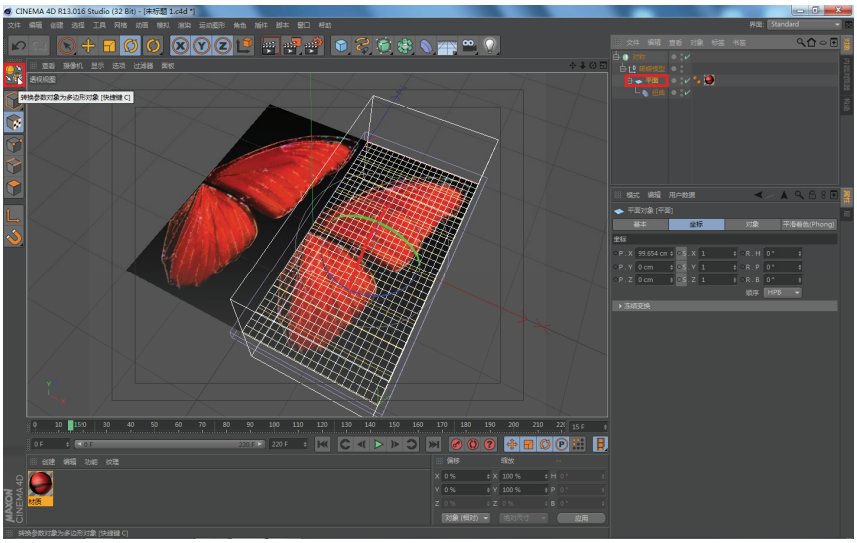


图　4-3-31

32 选中对象大纲里的材质球，单击鼠标右键，选择“生成 UVW 坐标”，这样我们就可以回到默认的投射方式，如图 4-3-32 所示。

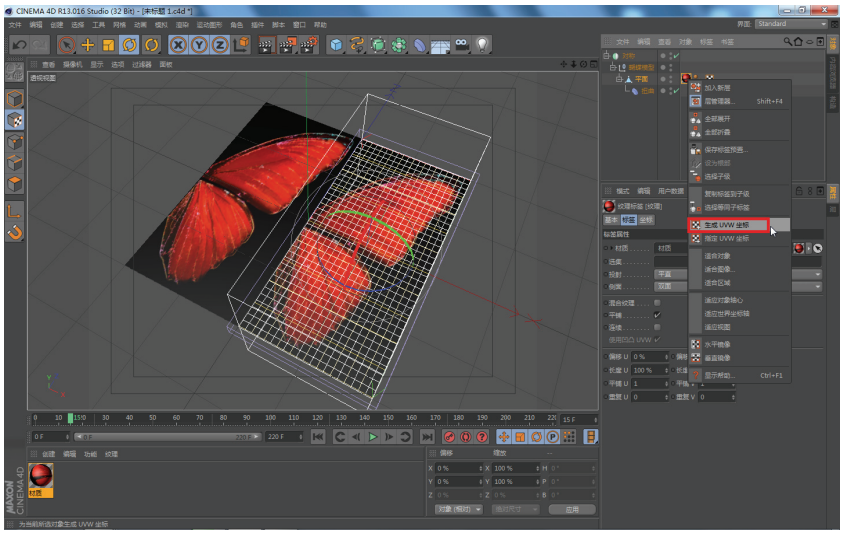


图 4-3-32

33 效果如图 4-3-33 所示。.

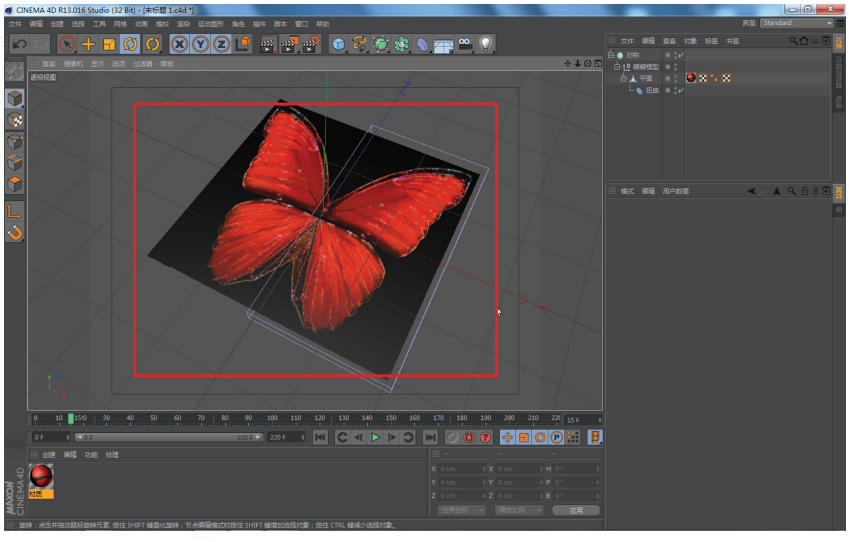


图 4-3-33

34 现在我们要通过一张“黑白”图，把黑色的区域完全去掉，打开材质球属性，在“Alpha”通道下，指认“翅膀通道”，如图 4-3-34 所示。

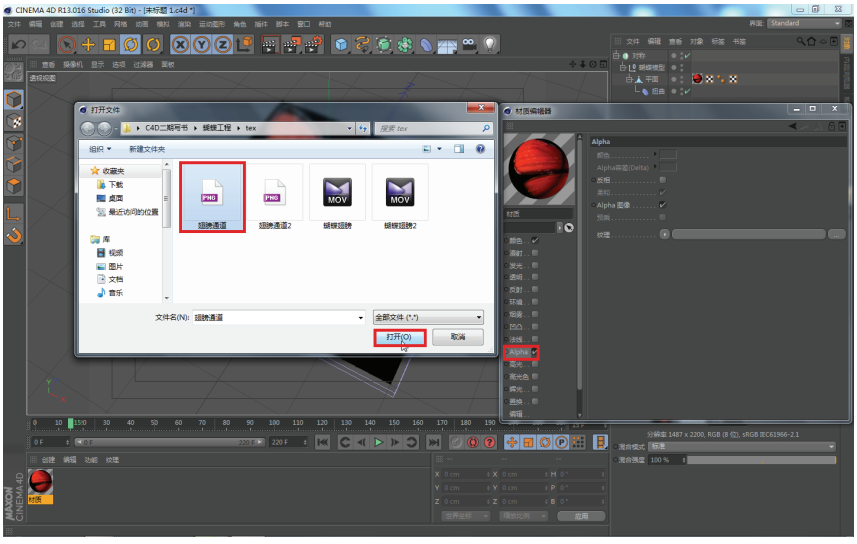


图 4-3-34

35 指认完成后，我需要查看当前的视频序列是否正确。在“编辑”属性里，勾选上“动画预览”，这样才可以正常观看，如图 4–3–35 所示。

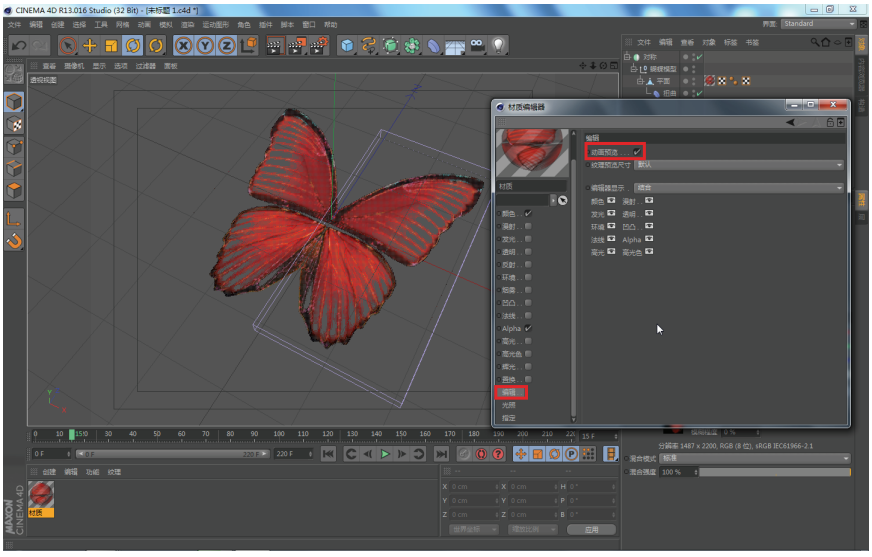


图　4–3–35

36 渲染效果如图 4–3–36 所示。

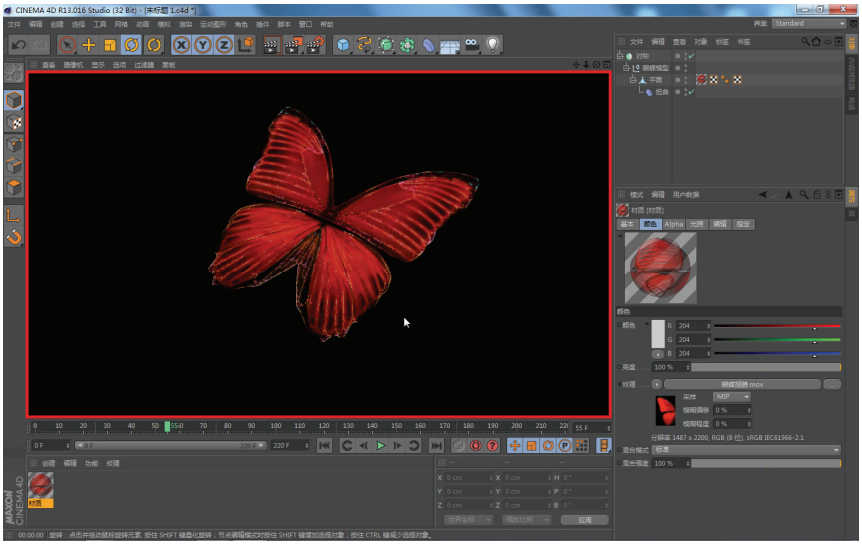


图　4–3–36

37 按照以上对蝴蝶的材质操作，可以得到第二套蝴蝶，如图 4–3–37 所示。

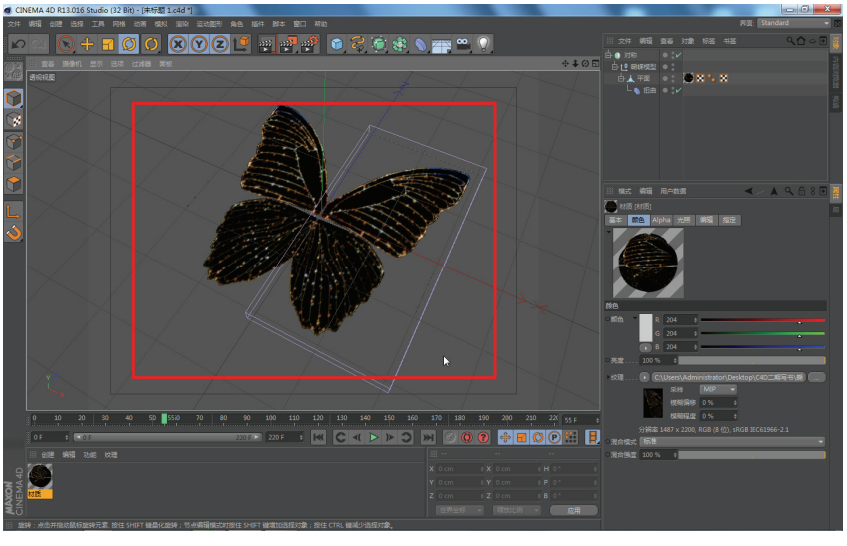


图　4–3–37

38 下面我要进行花瓣模型动画的制作，首先打开 C4D，并且设置“帧速 FPS”为“25”，如图 4-3-38 所示。

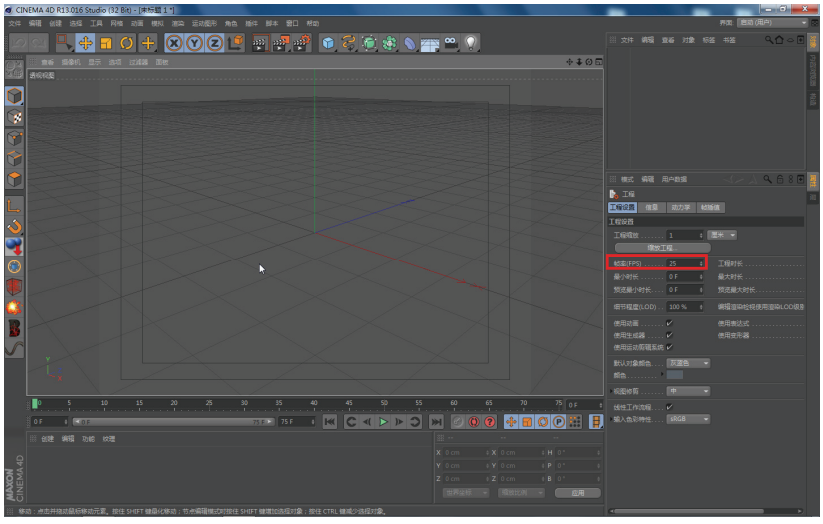


图 4-3-38

39 在“样条”菜单下，选择“线性”样条，在顶视图中绘制，如图 4-3-39 所示。

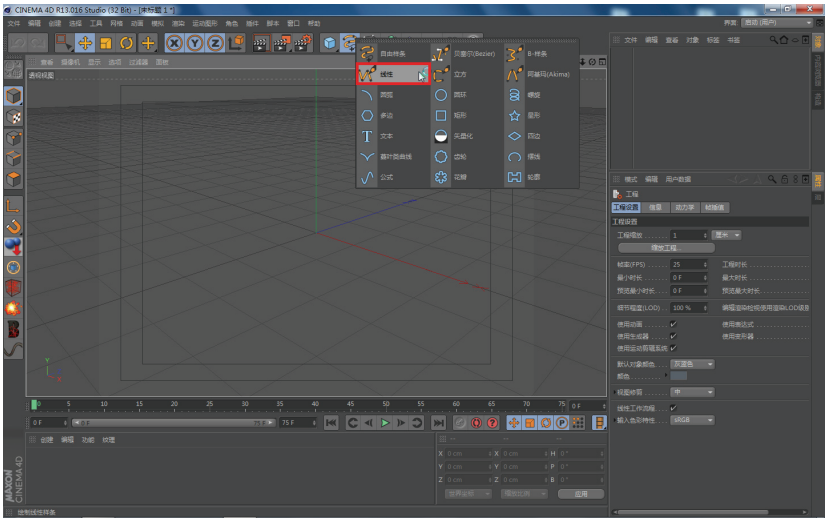


图 4-3-39

40 完成样条绘制以后，在“点”的模式下，选择当前上面的三个点，单击鼠标右键，调出针对点的操作模式，选择“柔性插值”，如图 4-3-40 所示。

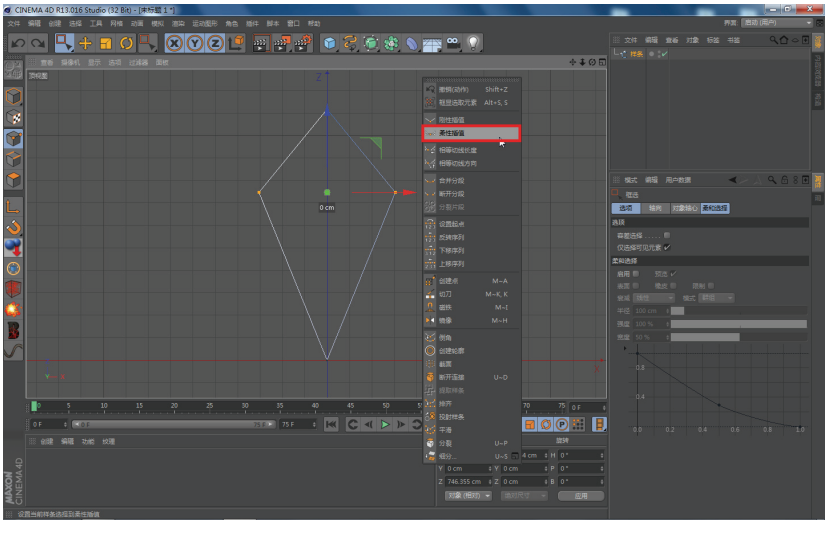


图 4-3-40

41 可相互切换“移动”和“选择”工具，调整当前样条线，如图 4–3–41 所示。

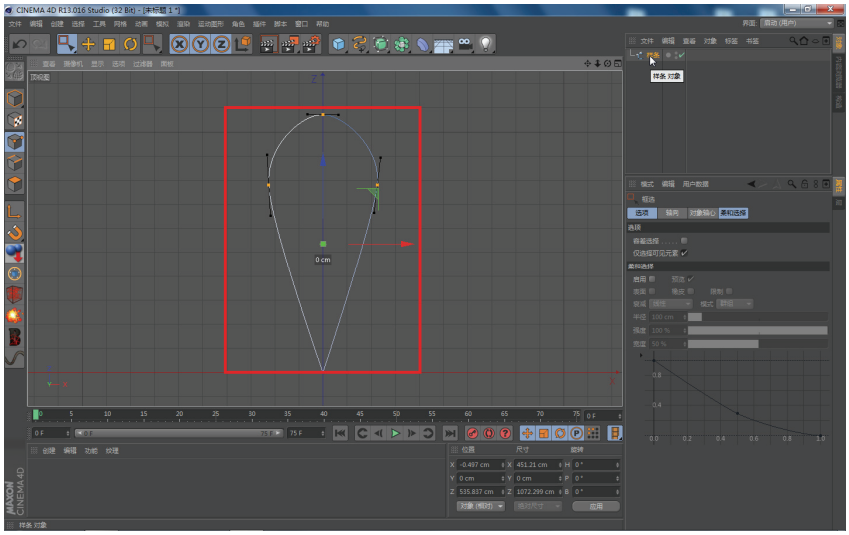


图　4–3–41

42 完成样条绘制以后，我们需要实体的模型，在“NURBS”建模工具里选择“挤压”，如图 4–3–42 所示。

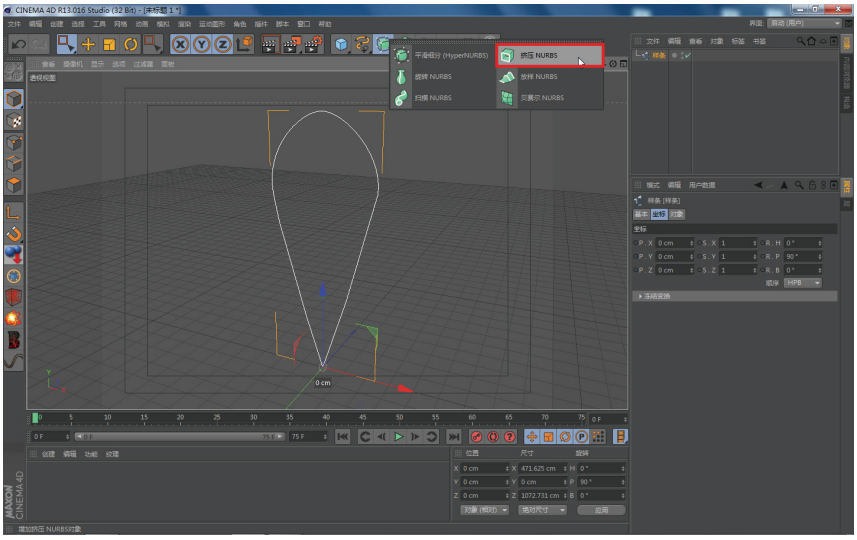


图　4–3–42

43 使“样条”成为“挤压”的子集，同时在“对象”属性下设置“移动”参数，如图 4–3–43 所示。

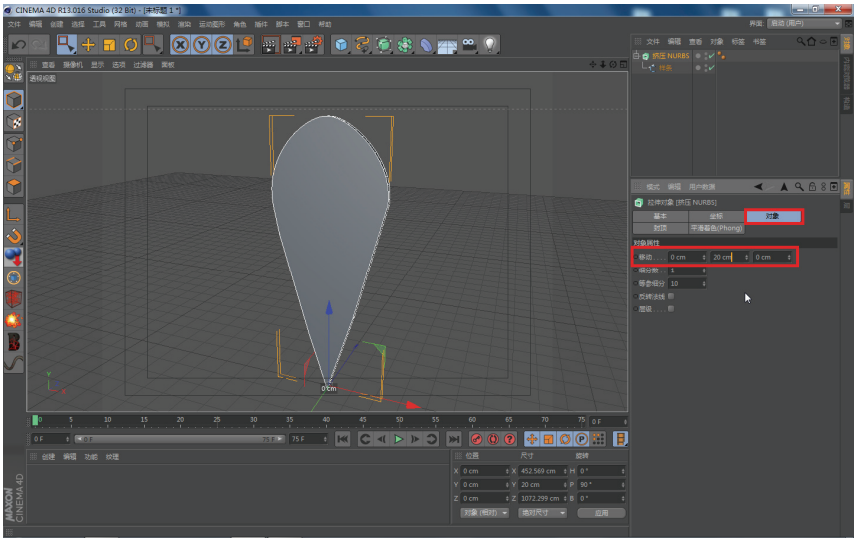


图　4–3–43

44 为了更合理地调节模型的布线结构，也是为了后边变形动画的制作，首先选择样条线，在“点插值的方式”下选择“细分”，如图 4-3-44 所示。

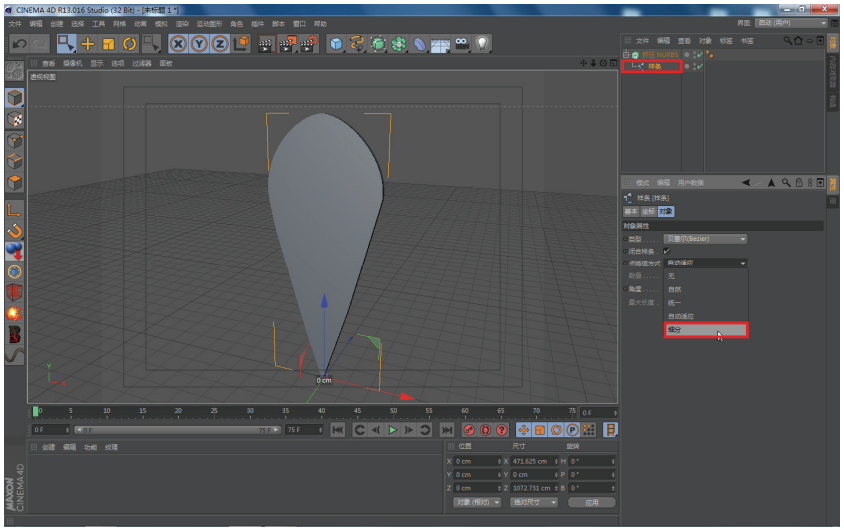


图 4-3-44

45 其次，选中“挤压”，在“对象”属性下，设置参数，如图 4-3-45 所示。

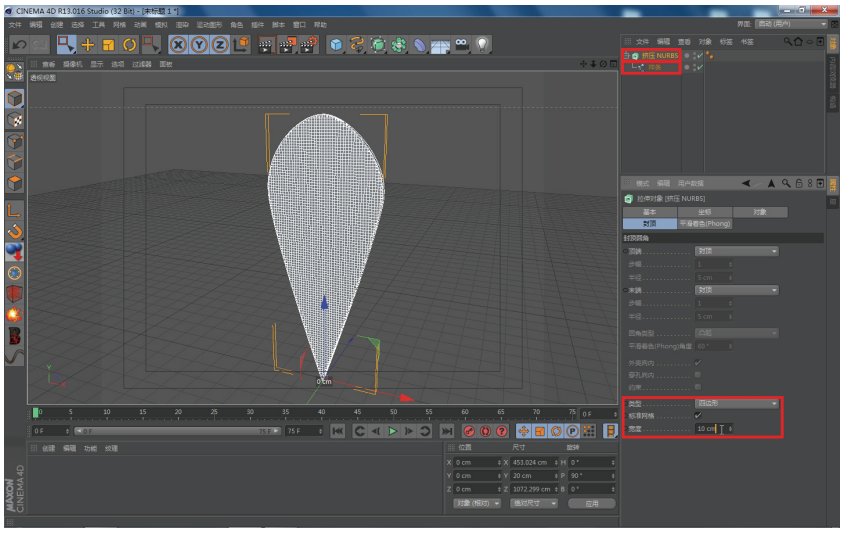


图 4-3-45

46 这时候我们模型的侧面比较生硬，所以要对当前模型添加结构线进行二次调整，要按快捷键〈C〉把当前对象转化为可编辑对象，然后再把它们整合成一个模型，如图 4-3-46 所示。

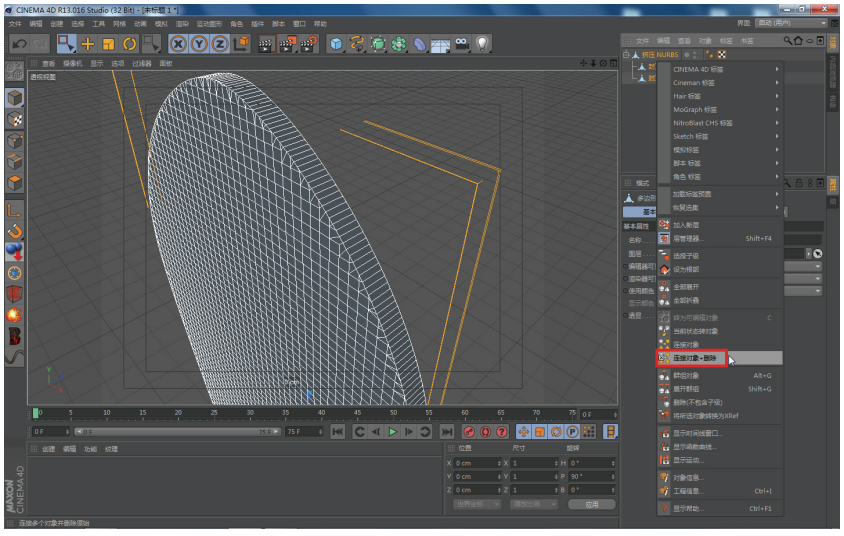


图 4-3-46

47 整合完成后，选中侧面的一条边，单击鼠标右键，选择“切刀”，如图 4-3-47 所示。

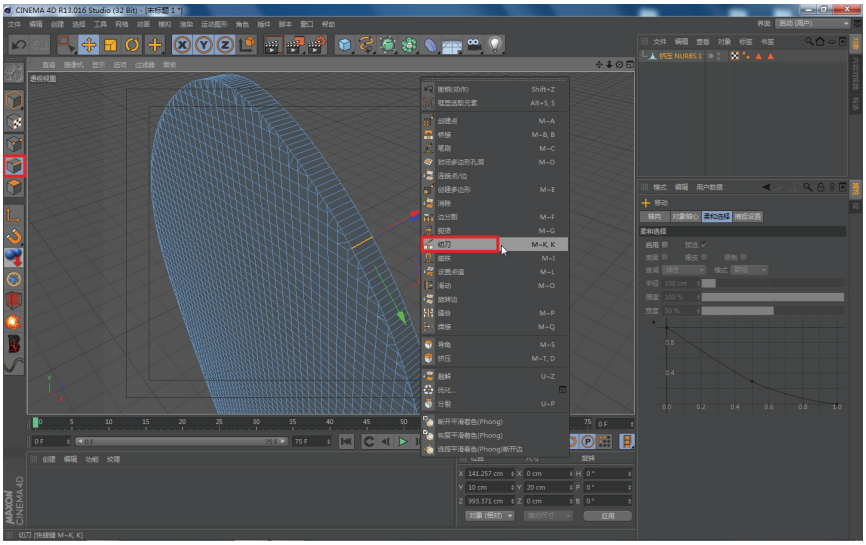


图　4-3-47

48 设置参数，如图 4-3-48 所示。

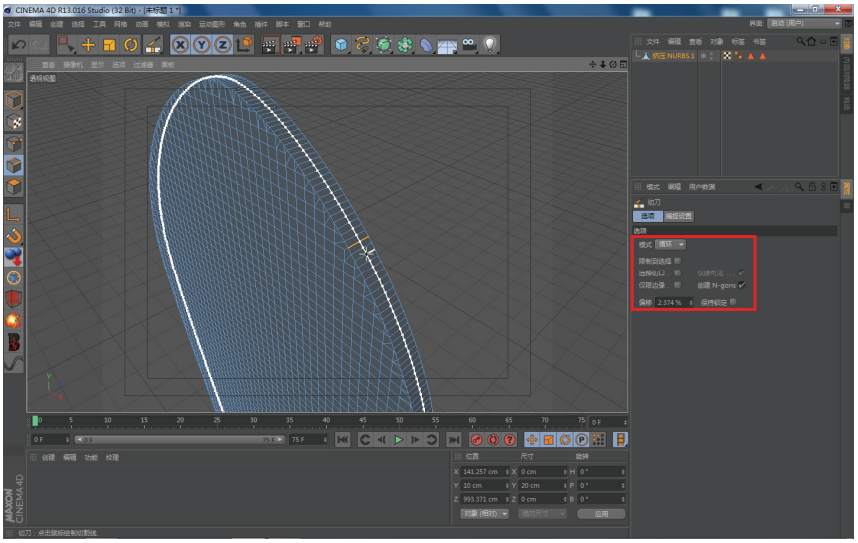


图　4-3-48

49 对侧面添加 3 条边，如图 4-3-49 所示。

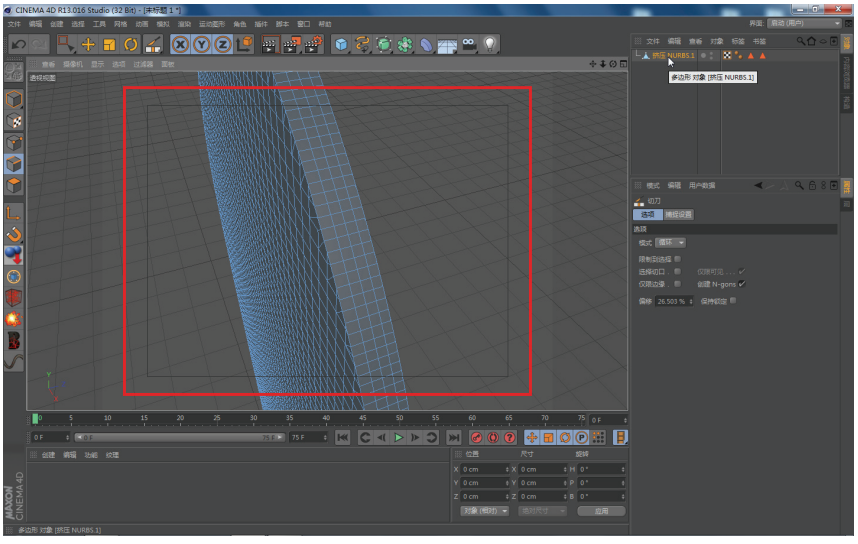


图　4-3-49

50 在“移动”模式下，双击中间的侧面环线，如图 4-3-50 所示。

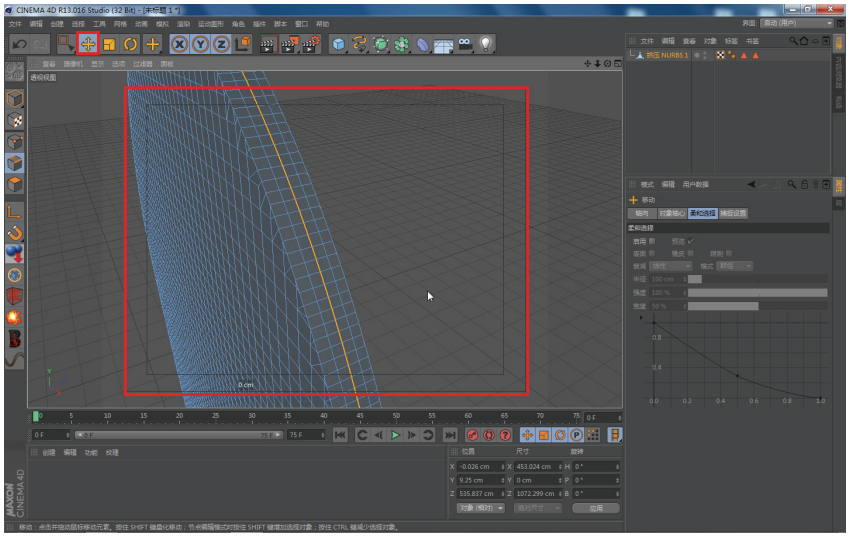


图 4-3-50

51 选中以后，进行放大，如图 4-3-51 所示。

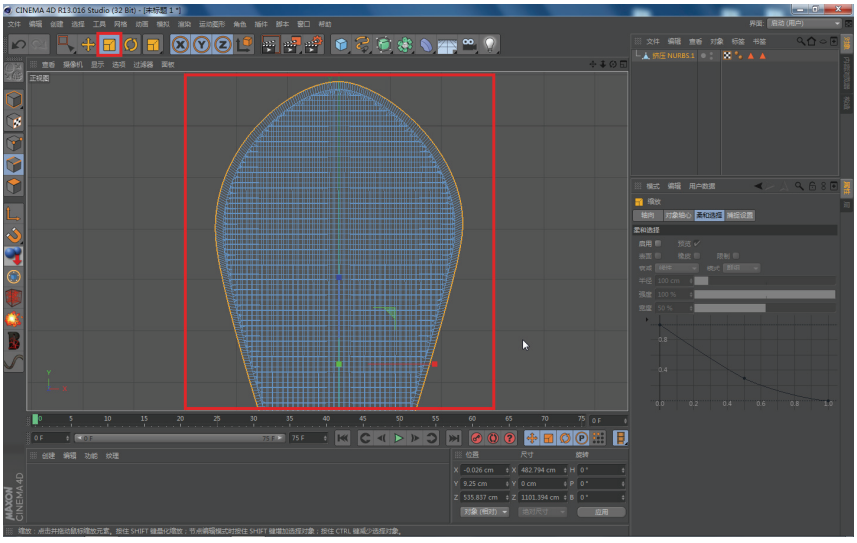


图 4-3-51

52 同样选择另外两条环线，进行相同的操作，如图 4-3-52 所示。

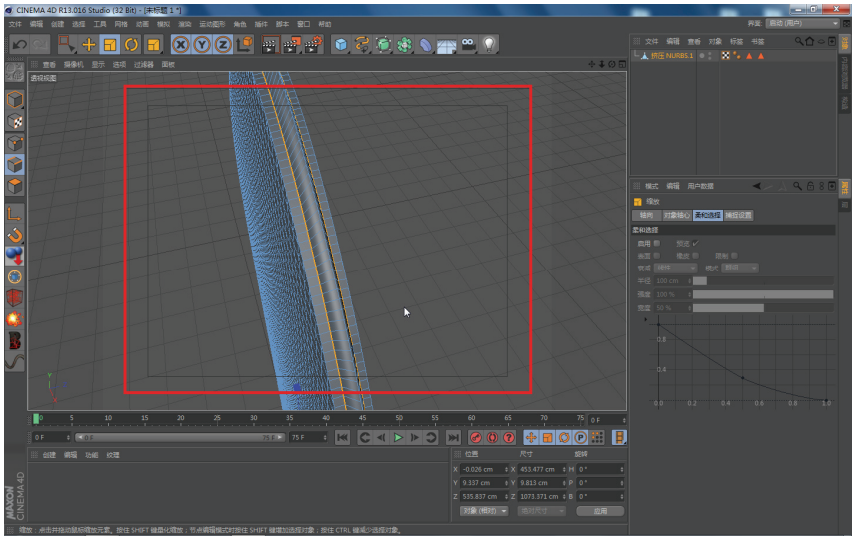


图 4-3-52

53 调整侧面的环线后，侧面圆滑了很多，但是为了得到更好的效果，在 NURBS 建模工具里，选择“平滑细分”，如图 4-3-53 所示。

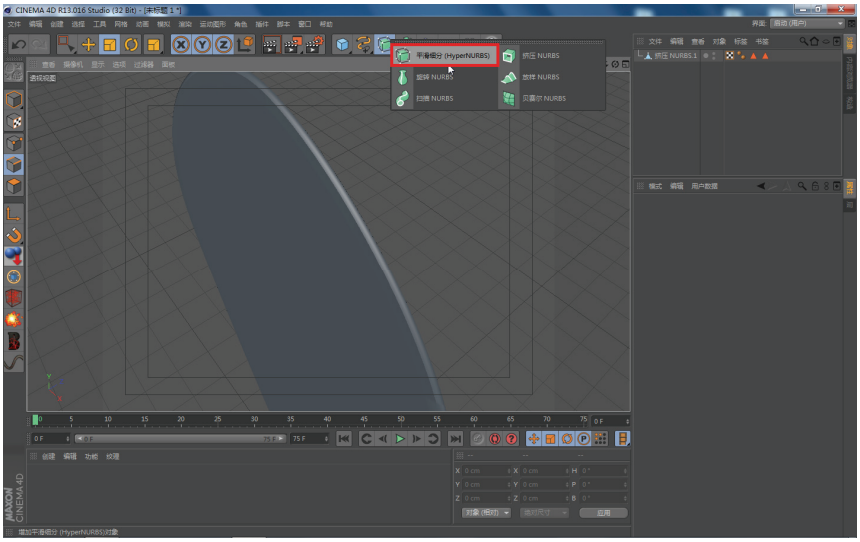


图　4-3-53

54 设置“编辑，渲染”细分为“1”，如图 4-3-54 所示。

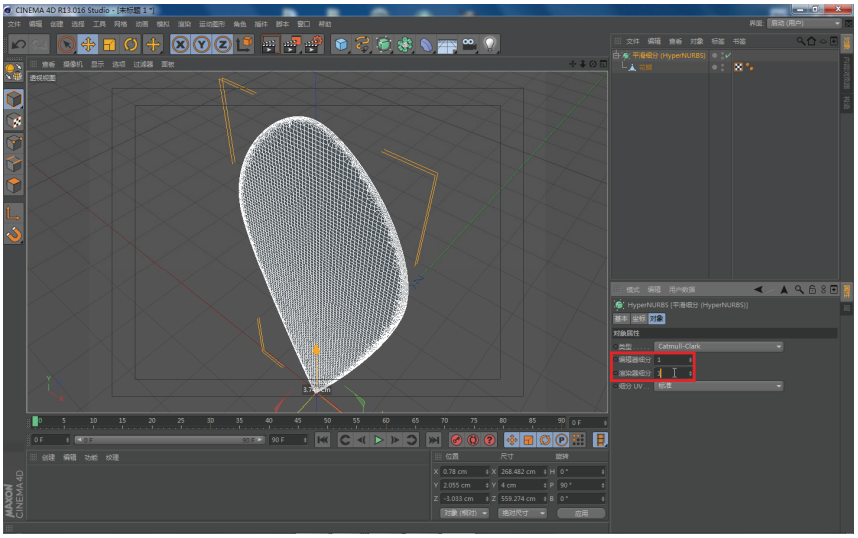


图　4-3-54

55 模型制作完成后，我们就要对模型进行变形，在“变形工具”里，选择“包裹”，如图 4-3-55 所示。

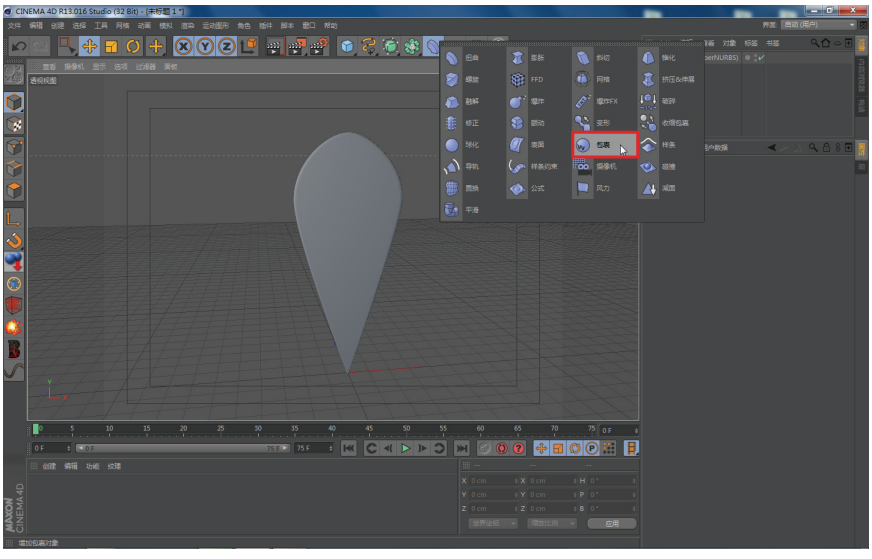


图　4-3-55

56 把当前大纲视图里的“包裹”与“平滑细分”，按快捷键〈Alt+G〉进行打组，并设置“包裹”的参数，如图 4-3-56 所示。

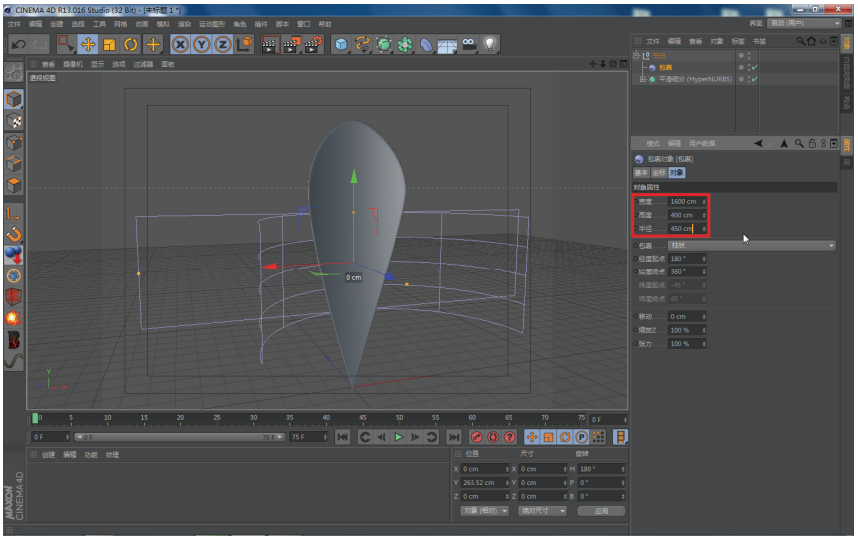


图 4-3-56

57 同样在 NURBS 建模工具里，选择“扭曲”，如图 4-3-57 所示。

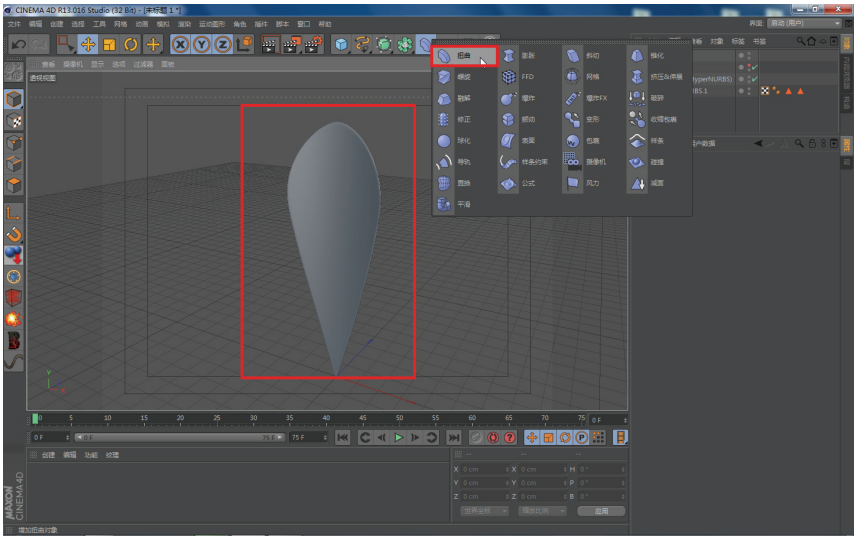


图 4-3-57

58 操作同上，新建“扭曲”并调整位置，以及参数，如图 4-3-58 所示。

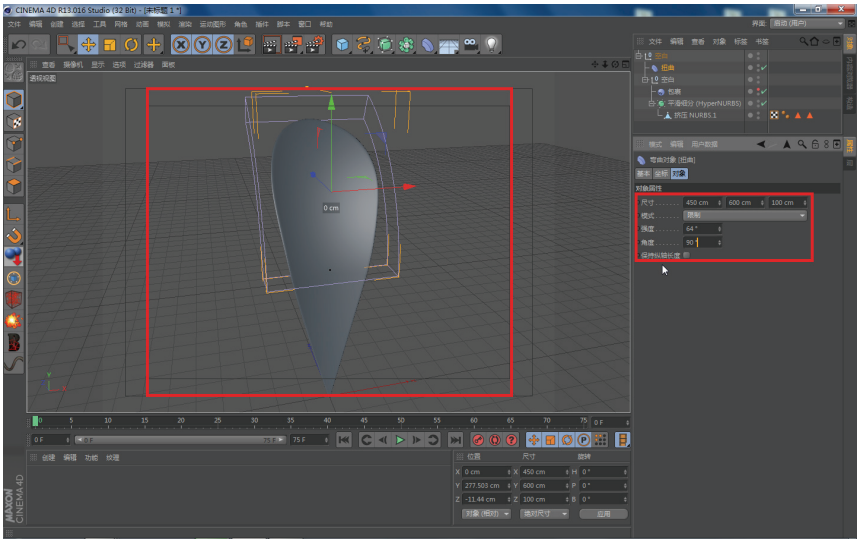


图 4-3-58

59 为后面的克隆动画做准备，要把当前组的中心点，移动到模型最下方，如图 4–3–59 所示。

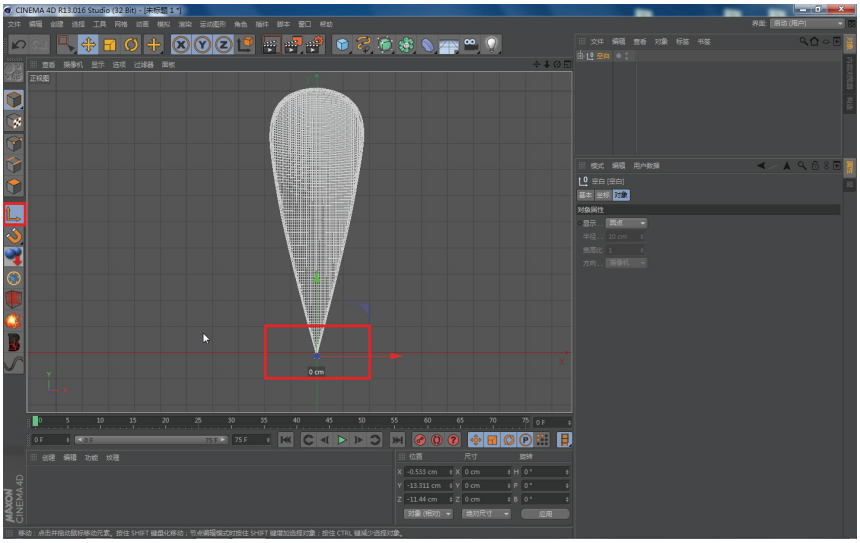


图　4–3–59

60 在“运动图形”模块里选择“克隆”，如图 4–3–60 所示。

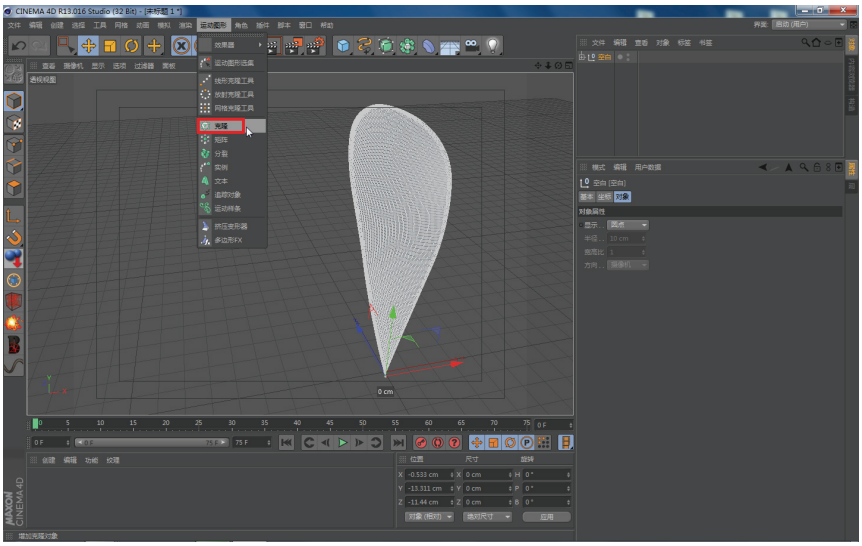


图　4–3–60

61 在“克隆”对象属性下，选择克隆模式“放射”，如图 4–3–61 所示。

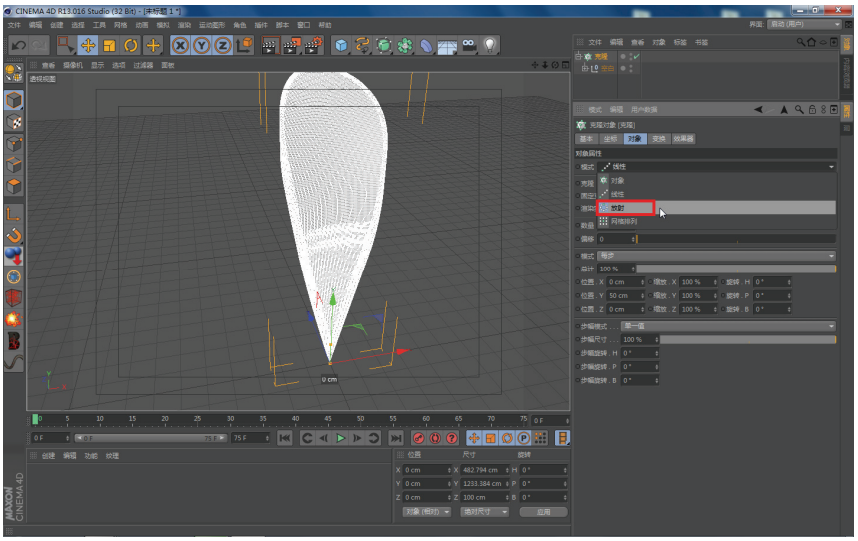


图　4–3–61

62 克隆为“放射”模式后的形态，如图 4-3-62 所示。

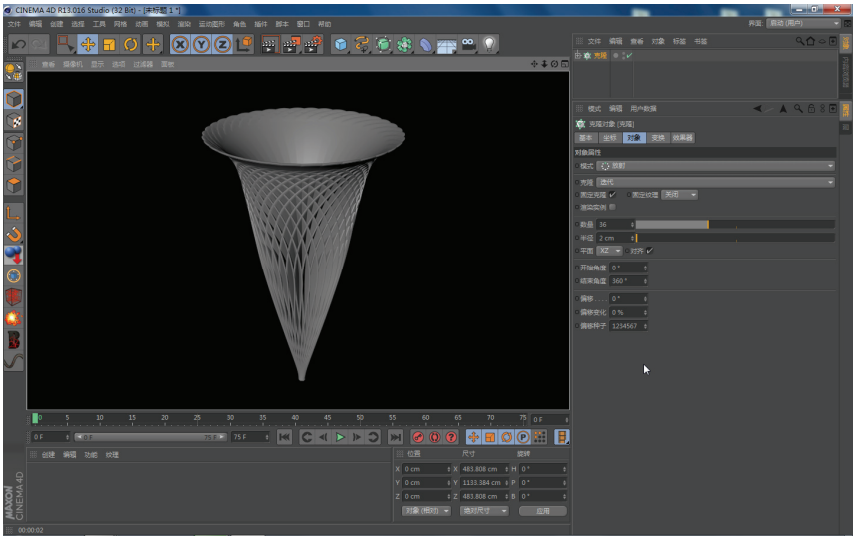


图 4-3-62

63 选中克隆，“变换”属性下，在“0”帧处，对“旋转 P B”，添加关键帧，具体参数，如图 4-3-63 所示。

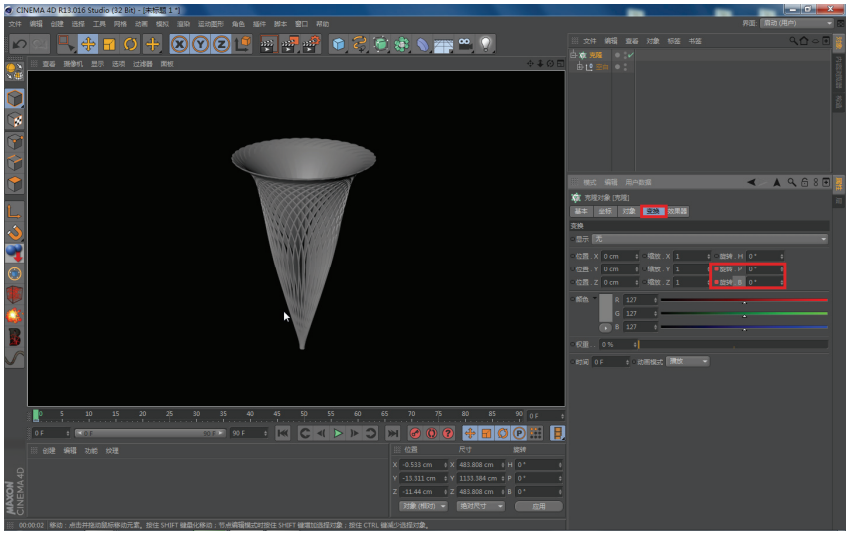


图 4-3-63

64 同样在“90”帧处，对“旋转 P B”，添加关键帧，具体参数，如图 4-3-64 所示。

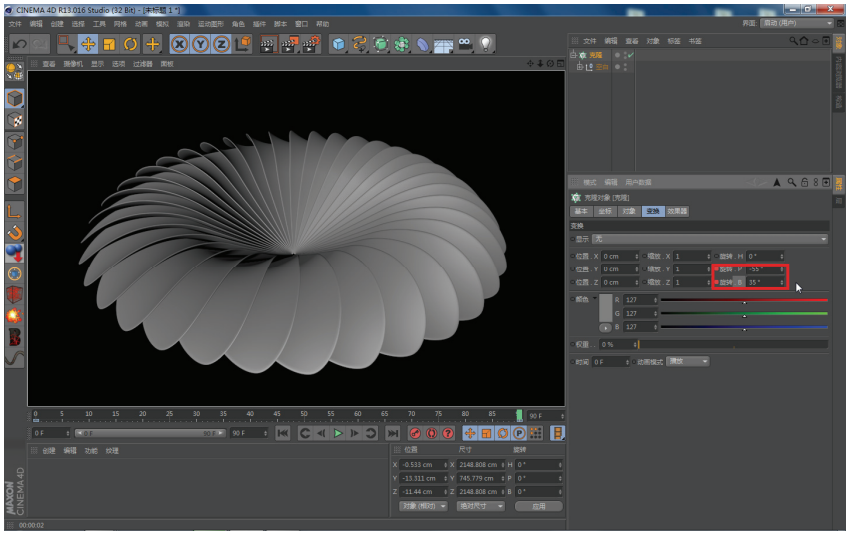


图 4-3-64

65 在“0”帧处选中“克隆”，在“对象”属性下的“结束角度”添加关键帧。具体位置以及参数，如图 4-3-65 所示。

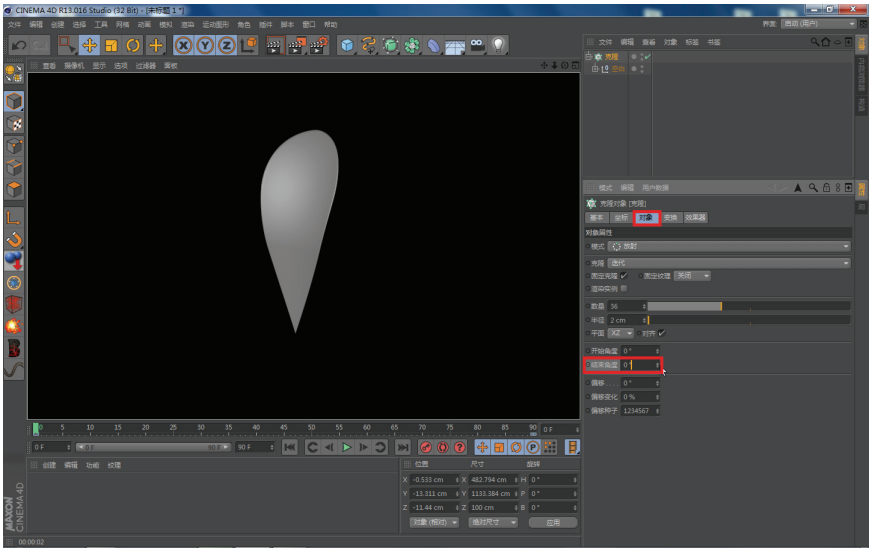


图　4-3-65

66 在“90”帧处选中“克隆”，在“对象”属性下的“结束角度”添加关键帧，具体位置以及参数，如图 4-3-66 所示。

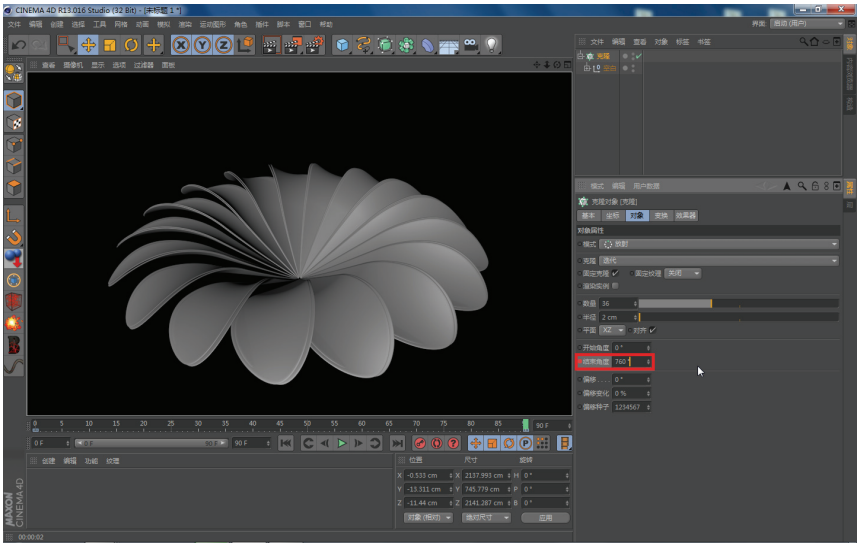


图　4-3-66

67 以上两处关键帧的添加，是为了制作花瓣“整体”展开的动画，下面继续为动画过程添加细节，选中克隆后，在为其添加效果器“步幅”，如图 4-3-67 所示。

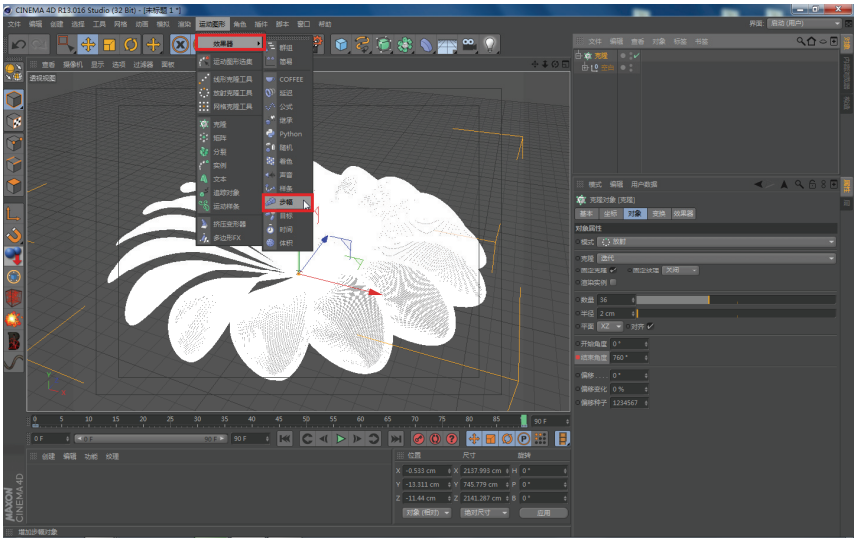


图　4-3-67

68 选中“步幅”修改名称为“旋转”，如图 4-3-68 所示。

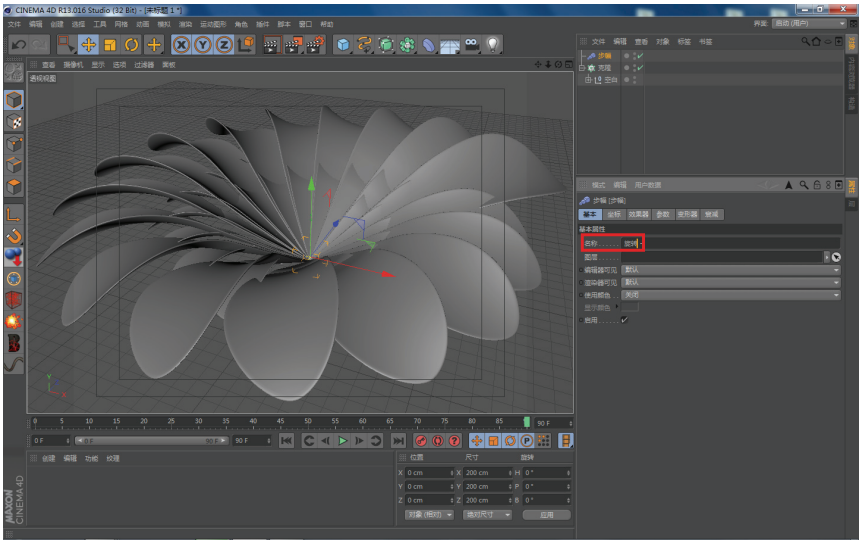


图 4-3-68

69 选中“旋转”步幅，在参数属性下设置“旋转”参数，如图 4-3-69 所示。

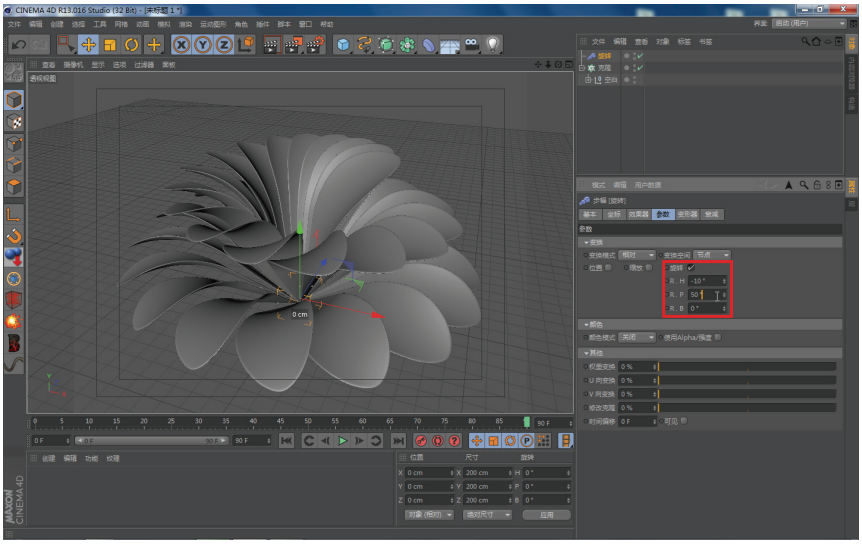


图 4-3-69

70 同上再为“克隆”添加“步幅”，命名为“缩放”，如图 4-3-70 所示。

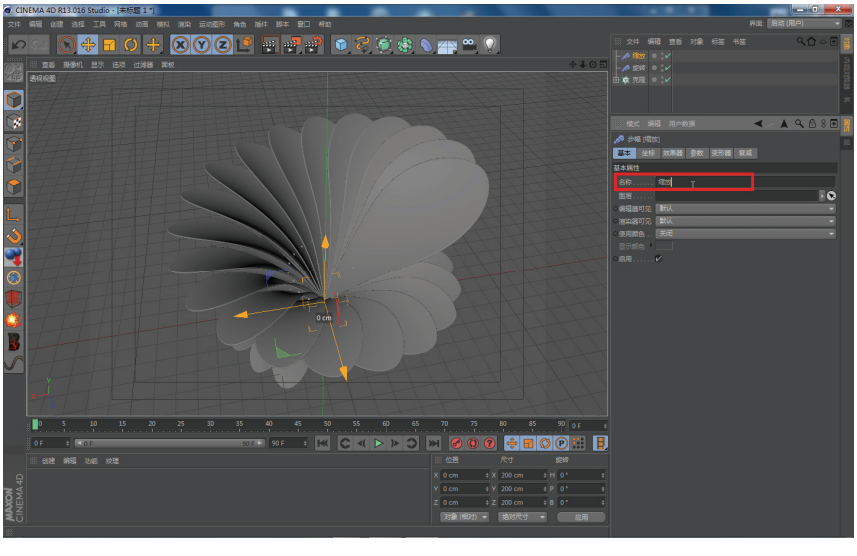


图 4-3-70

71 选中“缩放”步幅，在参数属性下，设置缩放为“2”，如图 4-3-71 所示。

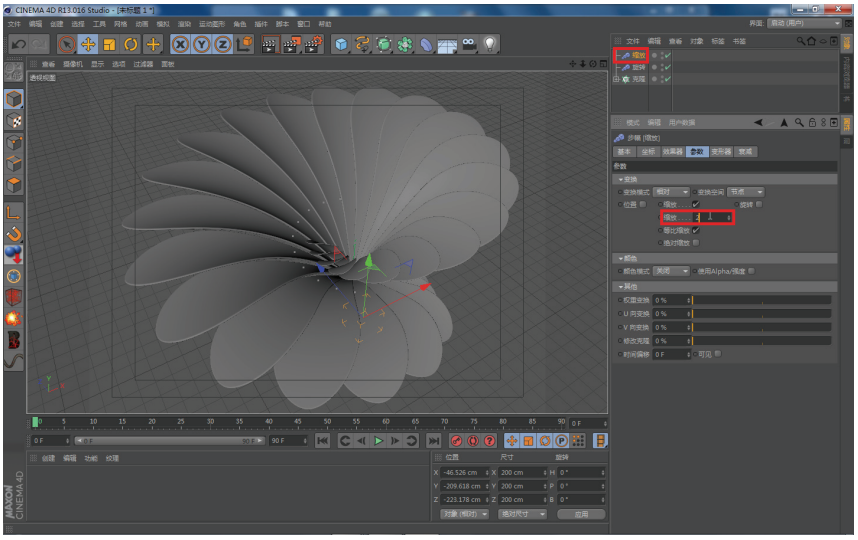


图　4-3-71

72 “步幅”有一个很特殊的属性，那就是“样条”，我们可以通过调节当前样条的形态，来影响“步幅”的控制属性（当前为默认状态），如图 4-3-72 所示。

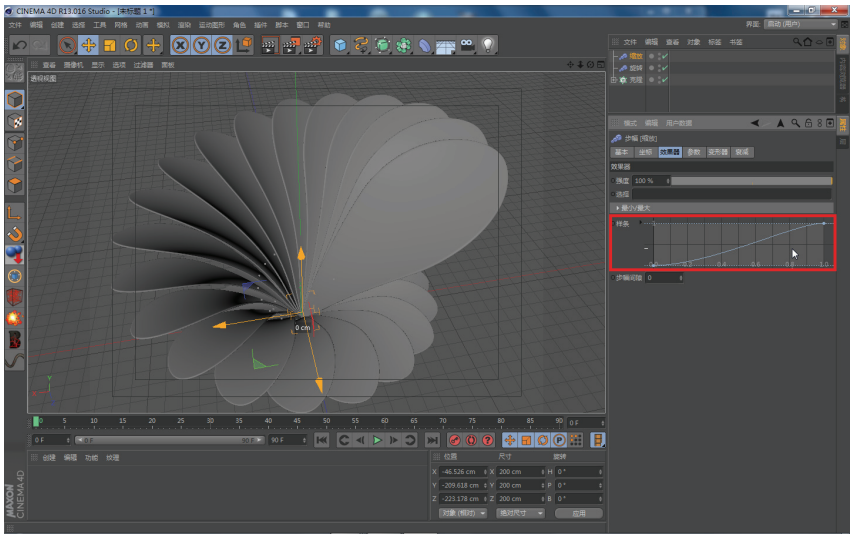


图　4-3-72

73 我们可以按住〈Ctrl〉键配合鼠标左键，在当前“样条”上添加新的控制点，进行调整，如图 4-3-73 所示。

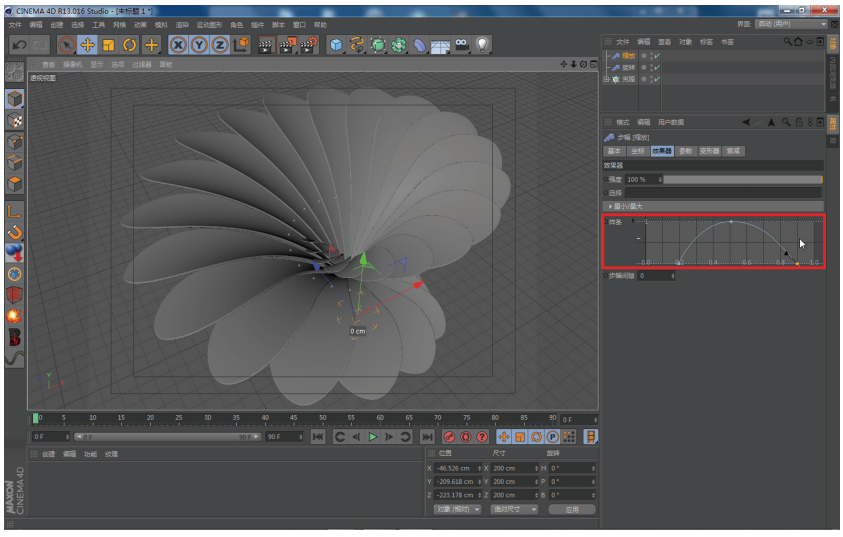


图　4-3-73

74 新建材质球，并把材质球给予“花瓣”，在“颜色”通道属性下，选择“纹理”，添加“菲涅耳”，如图 4-3-74 所示。

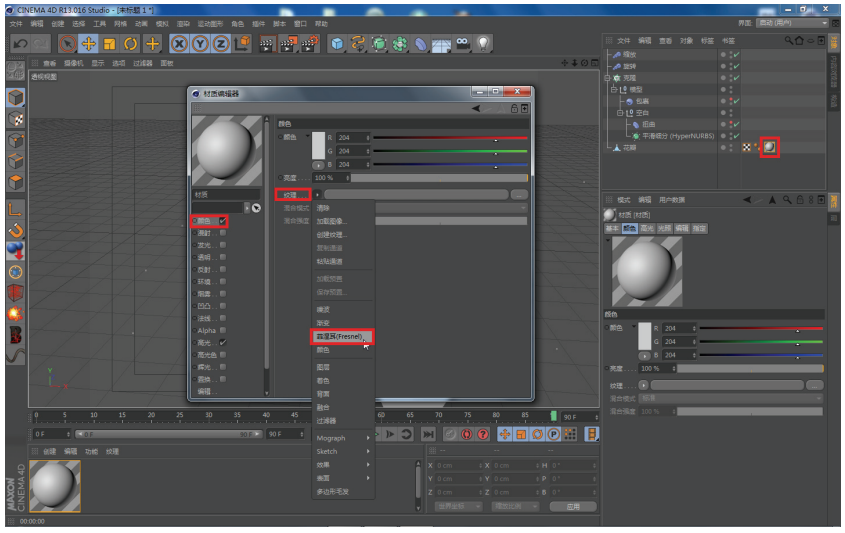


图 4-3-74

75 调节“菲涅耳”的渐变颜色，如图 4-3-75 所示。

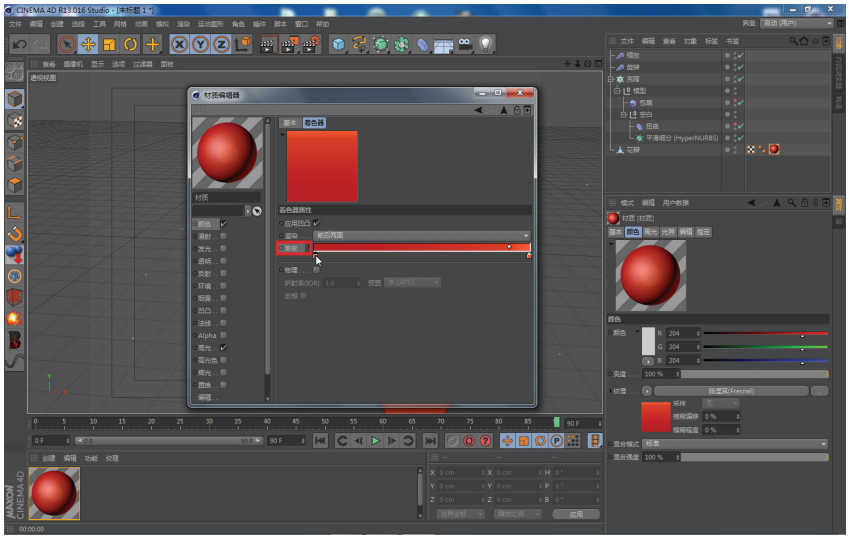


图 4-3-75

76 勾选“反射”通道，并且设置“亮度 30%”，如图 4-3-76 所示。

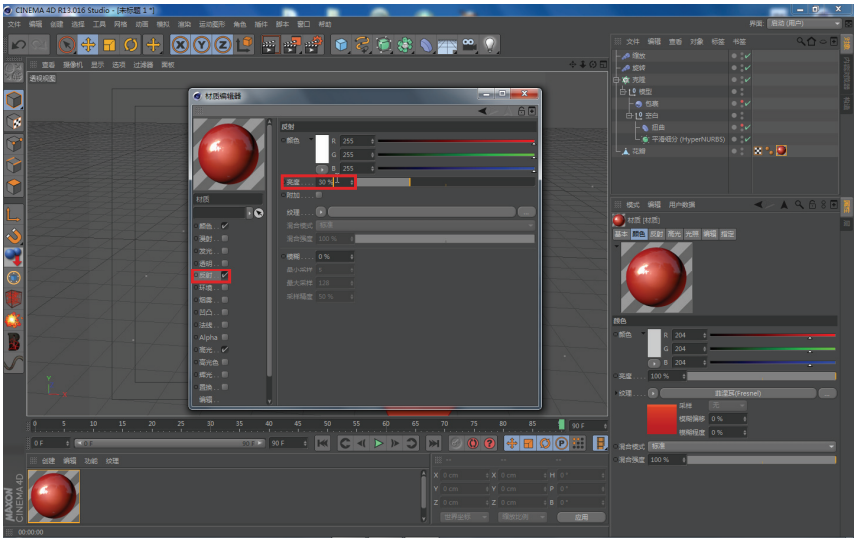


图 4-3-76

77 调节“高光”通道，具体参数，如图 4–3–77 所示。

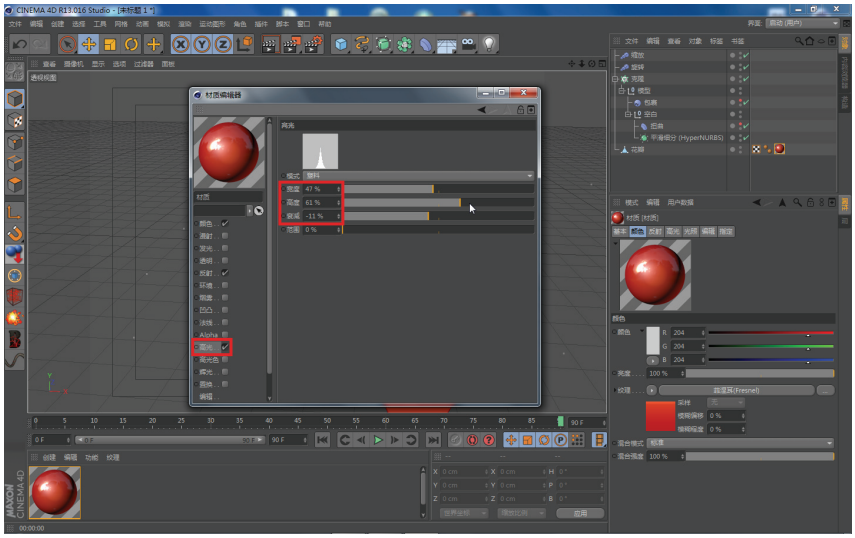


图　4–3–77

78 勾选“高光色”并设置相应的颜色，如图 4–3–78 所示。

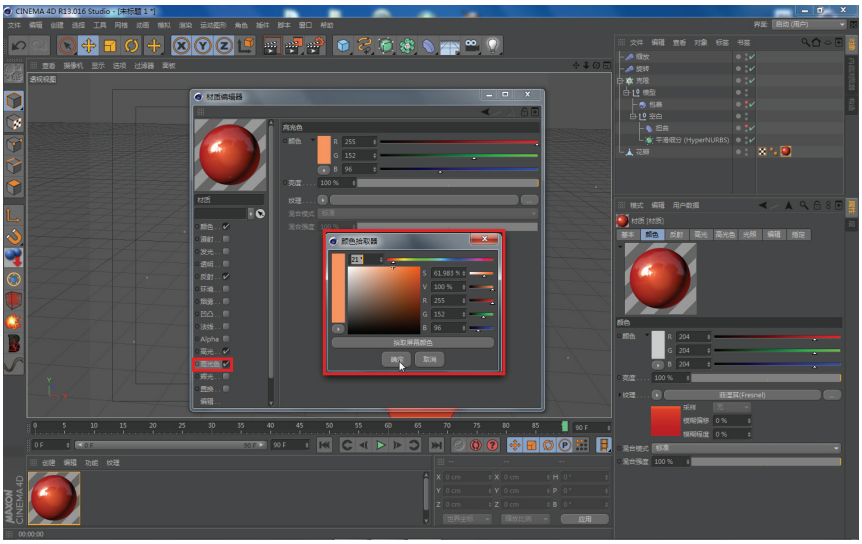


图　4–3–78

79 下面来制作反射环境，同样新建材质球，只打开“发光”通道，并且添加“渐变”，如图 4–3–79 所示。

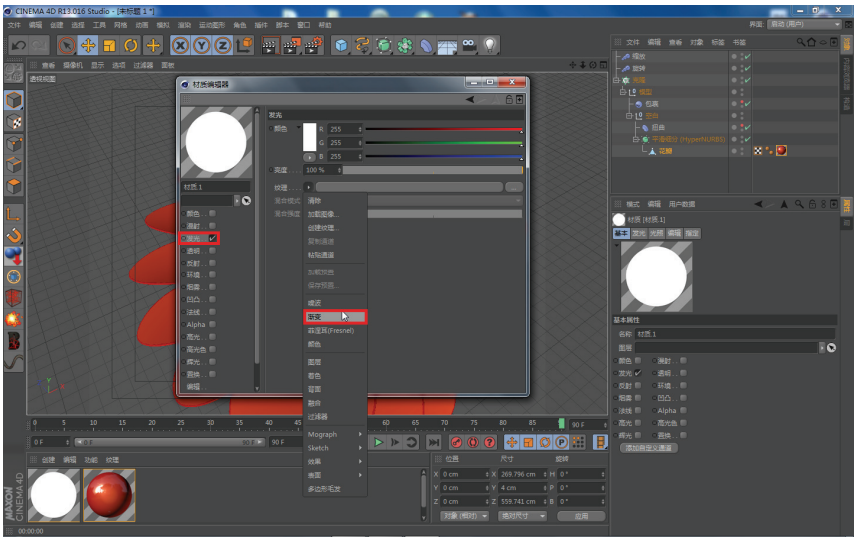


图　4–3–79

80 进入“渐变”属性下，选择“渐变类型”，为“二维–V”，如图 4–3–80 所示。

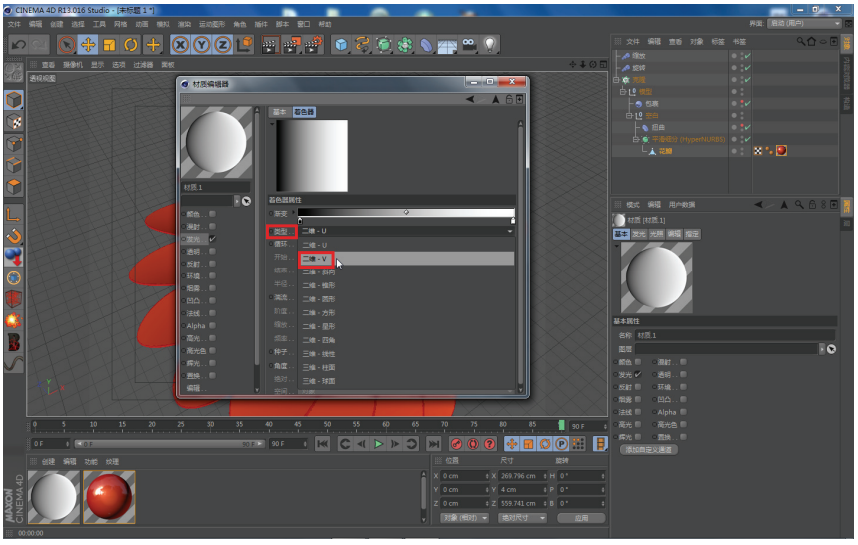


图 4–3–80

81 在“场景”菜单里，选择“天空”，如图 4–3–81 所示。

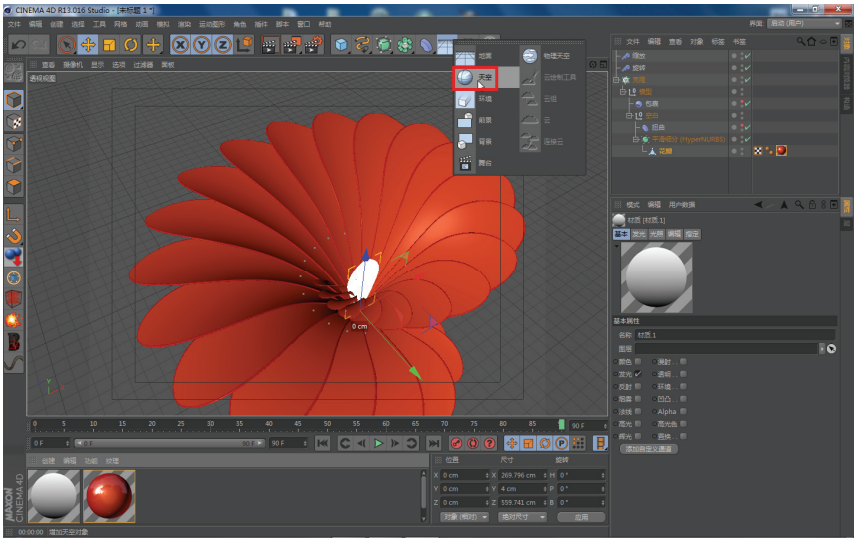


图 4–3–81

82 把当前“渐变”材质球给予新添加的“天空”，这时候进行渲染，天空环境也会被渲染，为了后期的制作，我们需要对天空渲染不可见。所以，选中“天空”，单击鼠标右键，在“C4D 标签”中，选择“合成”标签，如图 4–3–82 所示。

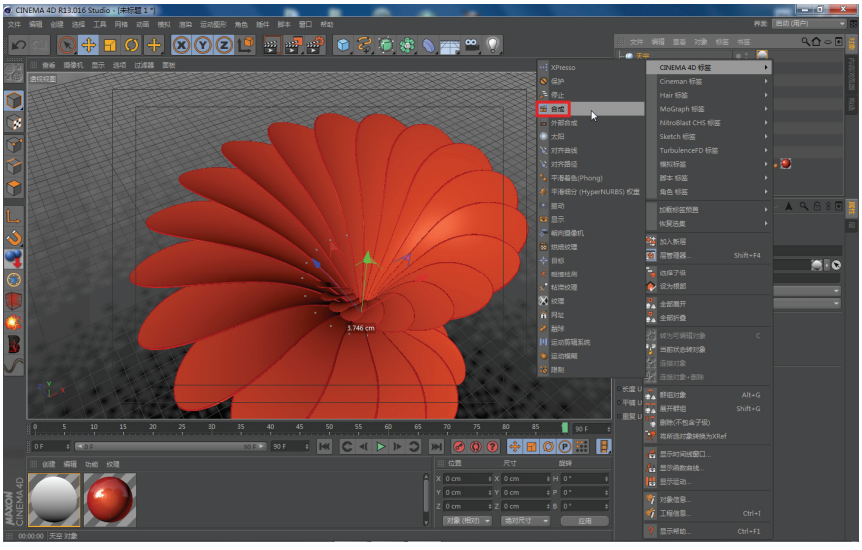


图 4–3–82

83 选中“合成标签”，把“摄像机可见”取消勾选，这样渲染时既有天空的反射环境，而天空又不会被渲染，如图 4-3-83 所示。

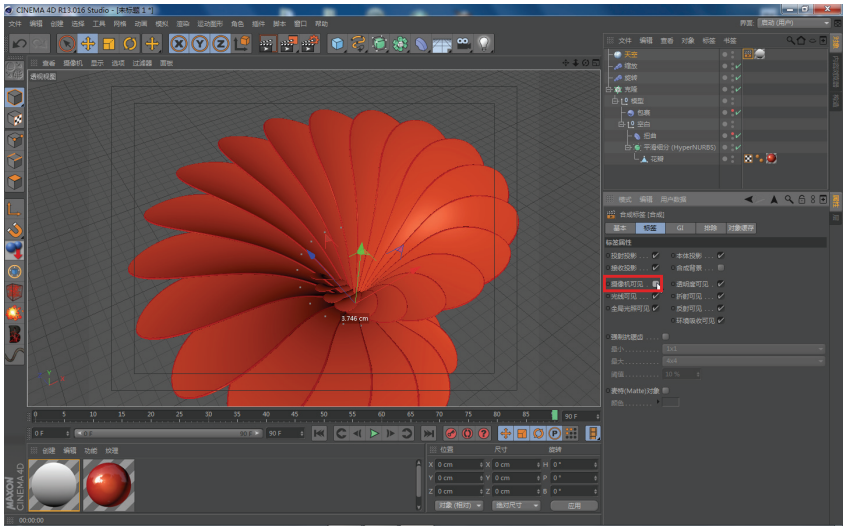


图　4-3-83

84 按快捷键〈Ctrl ＋ B〉调出渲染设置，在“效果”里，添加“环境吸收”（也叫接触阴影，它会使模型接触的部分产生合理的阴影，这样既能增加体积感，又能增加对比度），如图 4-3-84 所示。

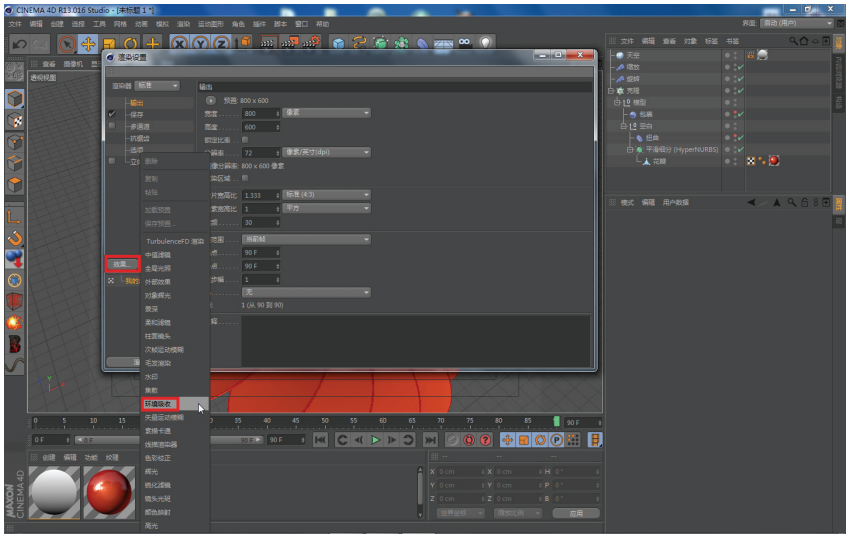


图　4-3-84

85 按快捷键〈Ctrl+R〉进行视图渲染，如图 4-3-85 所示。

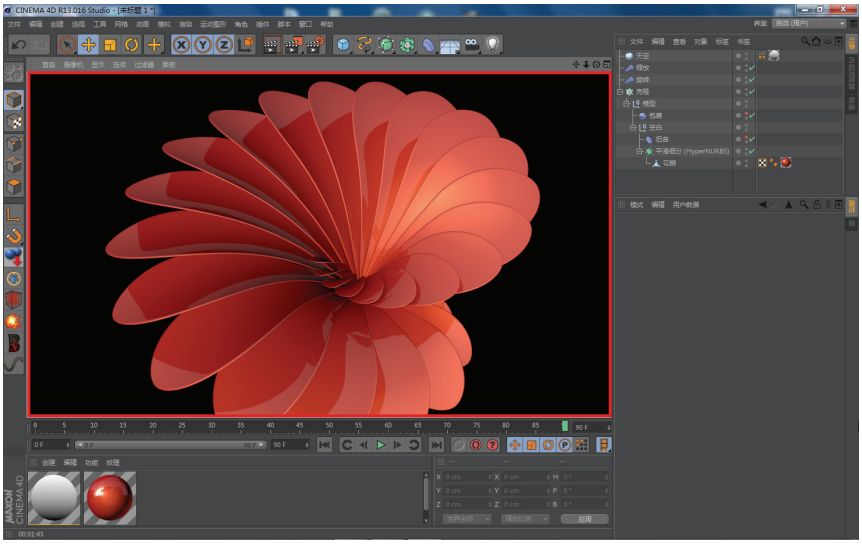


图　4-3-85

86 制作摄像机动画。新建摄像机，并且进入摄像机视角，如图 4-3-86 所示。

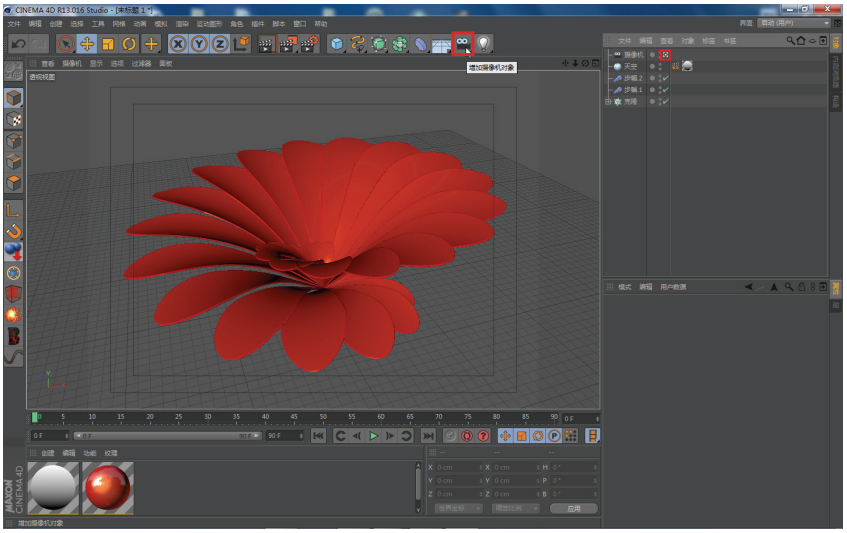


图 4-3-86

87 在“90”帧处，调整好摄像视角，添加关键帧，我们先制作“结束”动画，如图 4-3-87 所示。

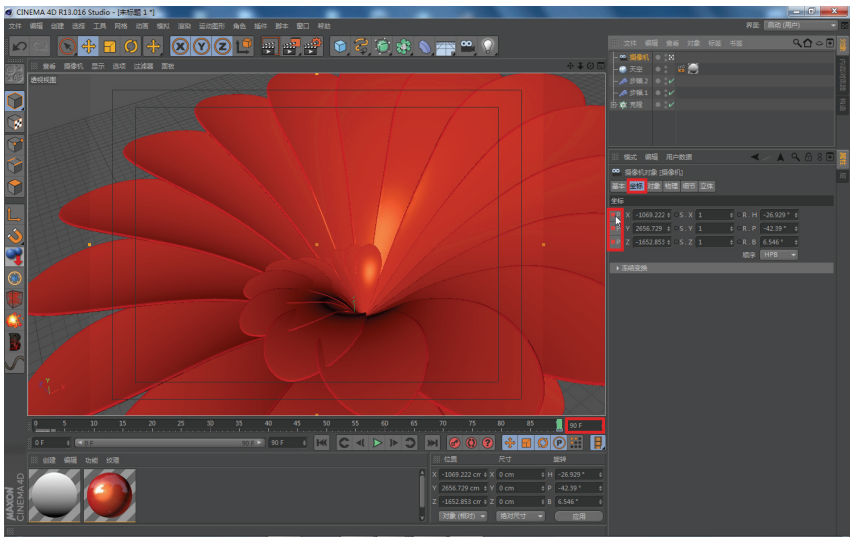


图 4-3-87

88 同样操作，在“0”帧处，调整好摄像机角度，添加关键帧，制作“开始”动画，如图 4-3-88 所示。

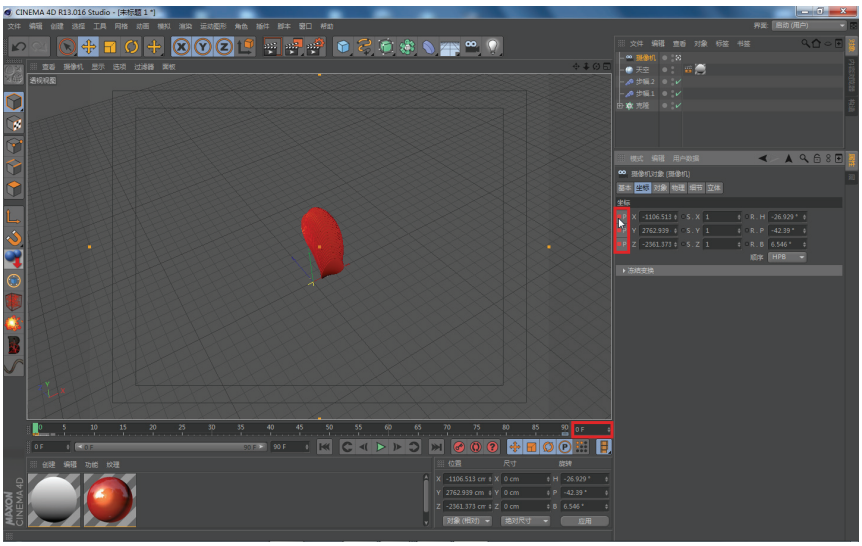


图 4-3-88

89 制作镜头的拉伸动画。在“0”帧处，选择摄像机，在对象属性下，找到“焦点长度”，设置参数为“10”，同时添加关键帧，如图 4–3–89 所示。

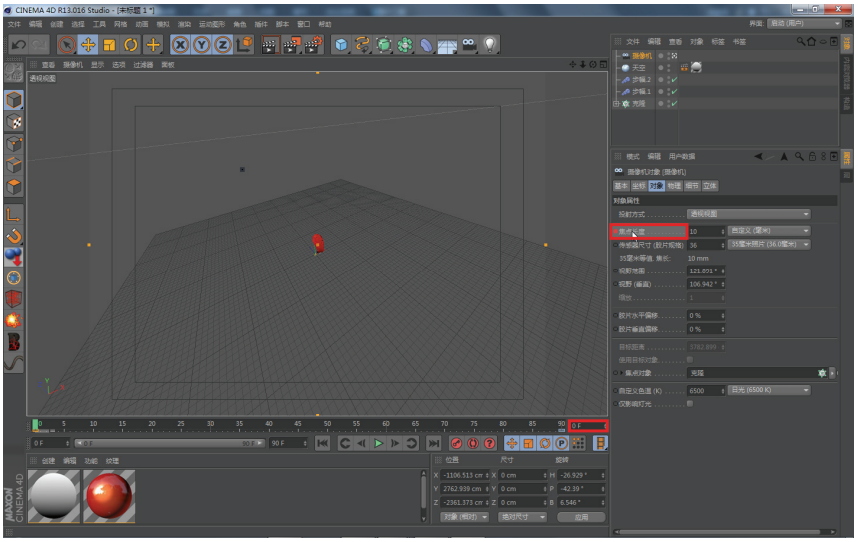


图　4–3–89

90 在“90”帧处，选择摄像机，在对象属性下，找到“焦距长度”，设置参数为“36”，同时添加关键帧，如图 4–3–90 所示。

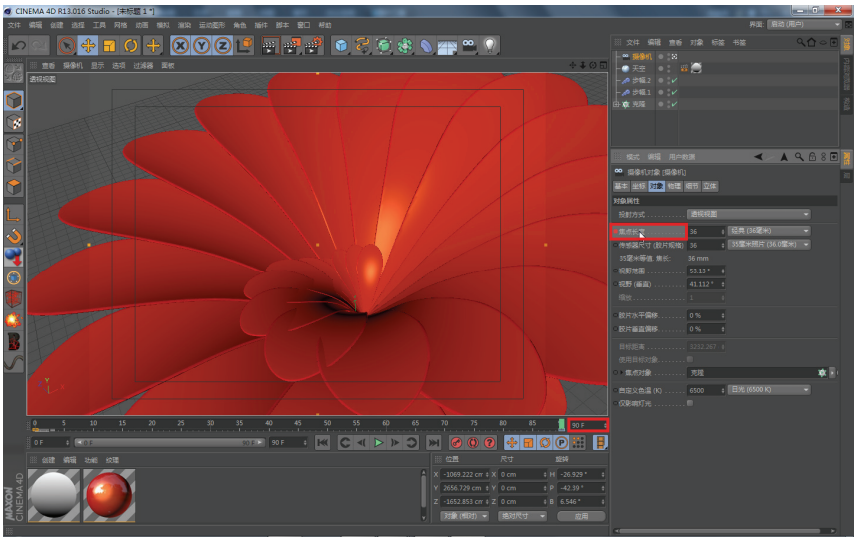


图　4–3–90

91 进行输出设置。按快捷键〈Ctrl+B〉调出渲染设置，在“输出”属性下设置渲染尺寸以及渲染序列的帧数，如图 4–3–91 所示。

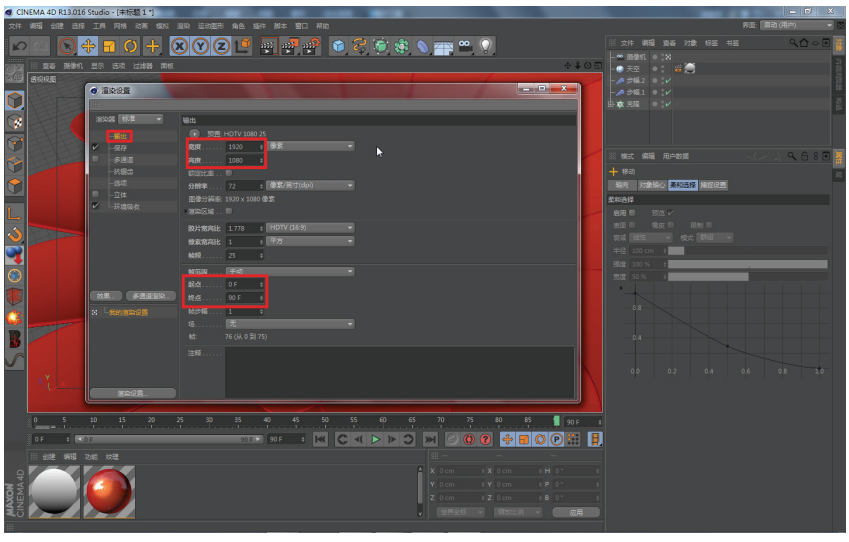


图　4–3–91

92 生成“合成方案文件”，主要为了得到C4D 的摄像机数据，配合后期制作使用，如图 4-3-92 所示。

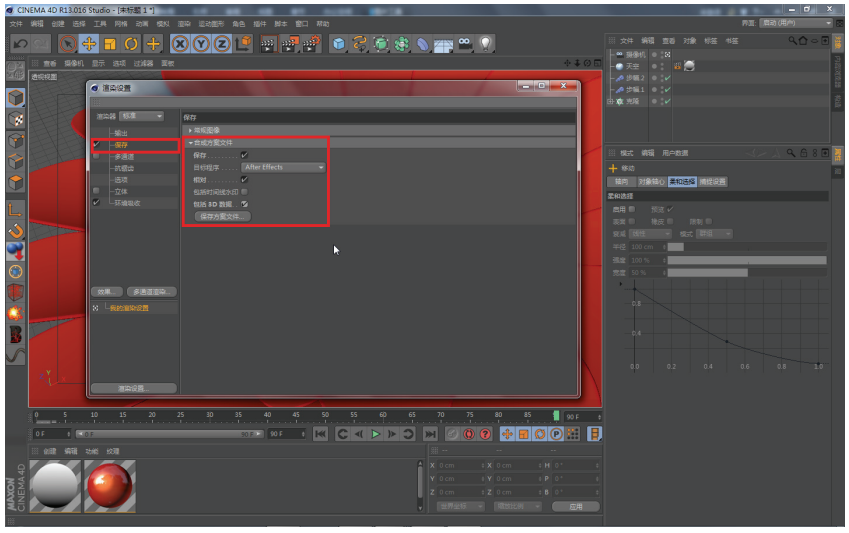


图 4-3-92

93 对输出图像进行设置。图像输出后会得到两部分文件，一是“常规图像”，那么在“常规图像”中主要设置的是，“文件位置”“文件格式”和“Alpha 通道”，如图 4-3-93 所示。

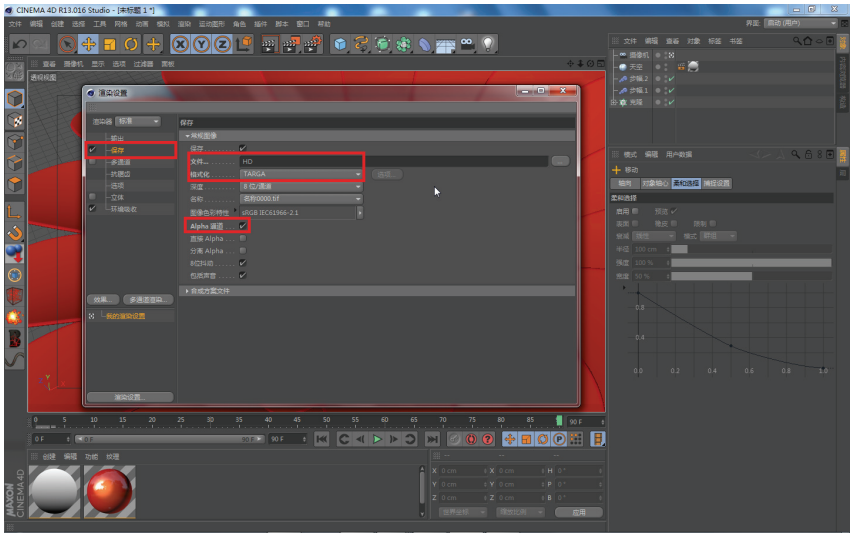


图 4-3-93

94 二是“多通道”分层图像。为了后期的合成，以及二次的材质调节，要把材质的“反射”，单独提取出来。首先勾选“多通道”，在“多通道渲染”里进行选择，如图 4-3-94 所示。

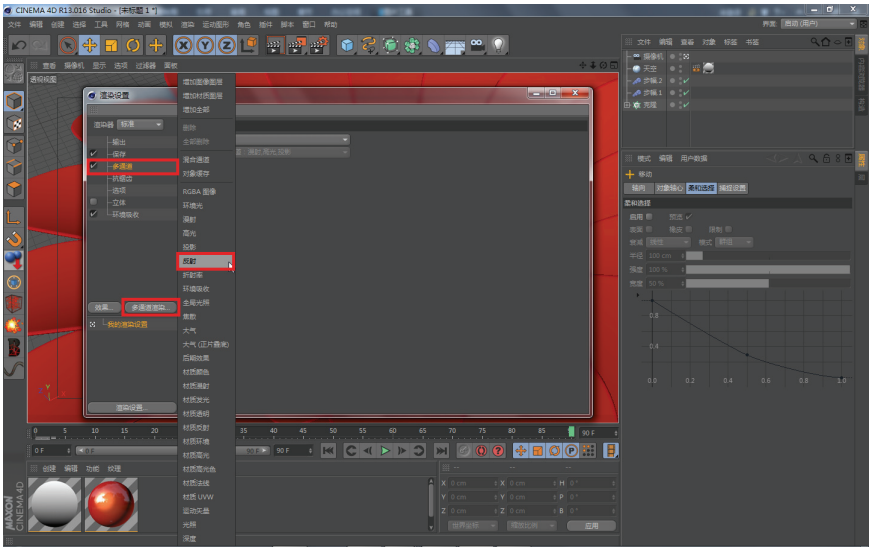


图 4-3-94

95 多通道图像保存，然后按快捷键〈Shift+R〉（渲染到图片查看器）进行序列渲染，如图 4-3-95 所示。

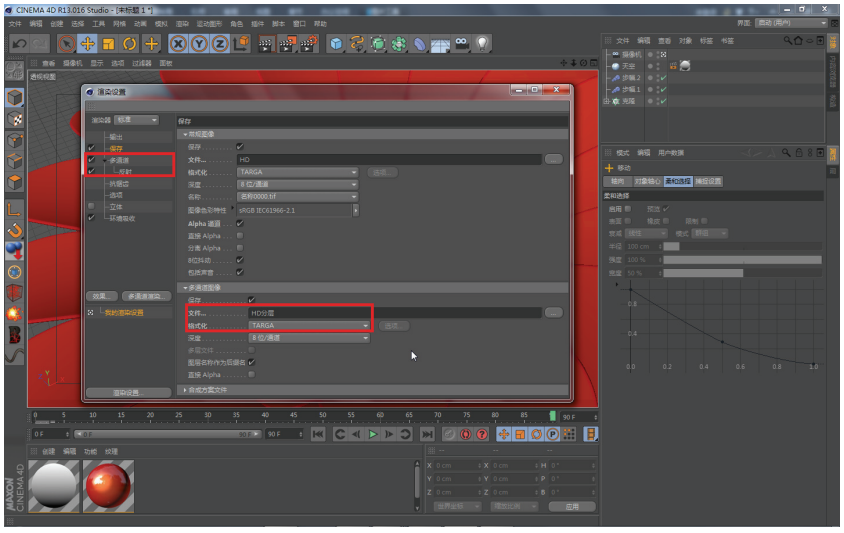


图　4-3-95

96 查看渲染的“反射”图像，发现“反射”并没有 Alpha 通道，下面来讲解如何在 AE 提取出“反射”的 Alpha 通道。首先把素材图像导入 AE，如图 4-3-96 所示。

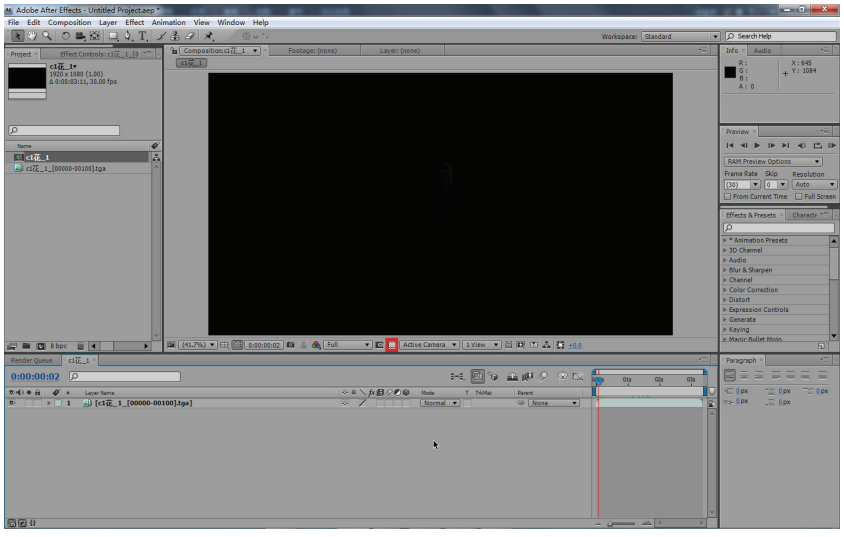


图　4-3-96

97 按快捷键〈Ctrl + D〉进行复制。选择最下层，在“Track Matte(轨道蒙版)”选择“Luma Matte(亮度信息蒙版)”，如图 4-3-97 所示。

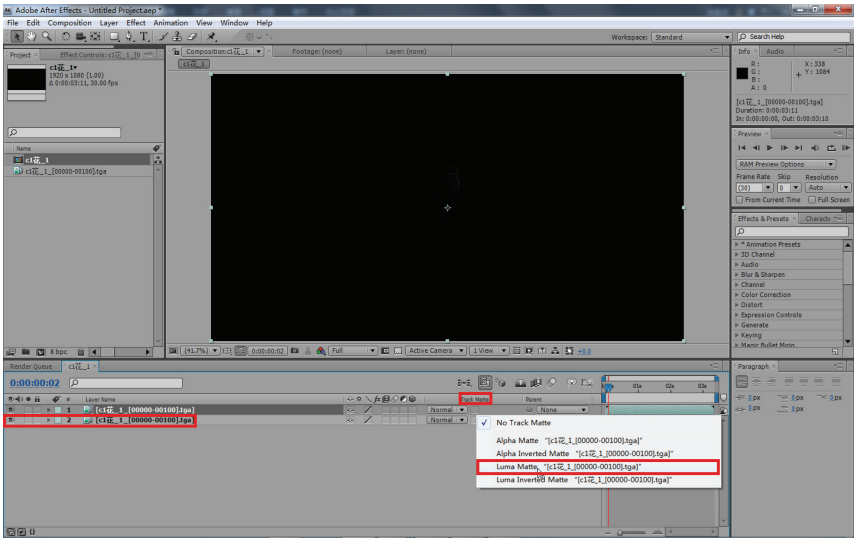



图　4-3-97

98 查看效果后，发现图像信息丢失的太多，如图 4-3-98 所示。

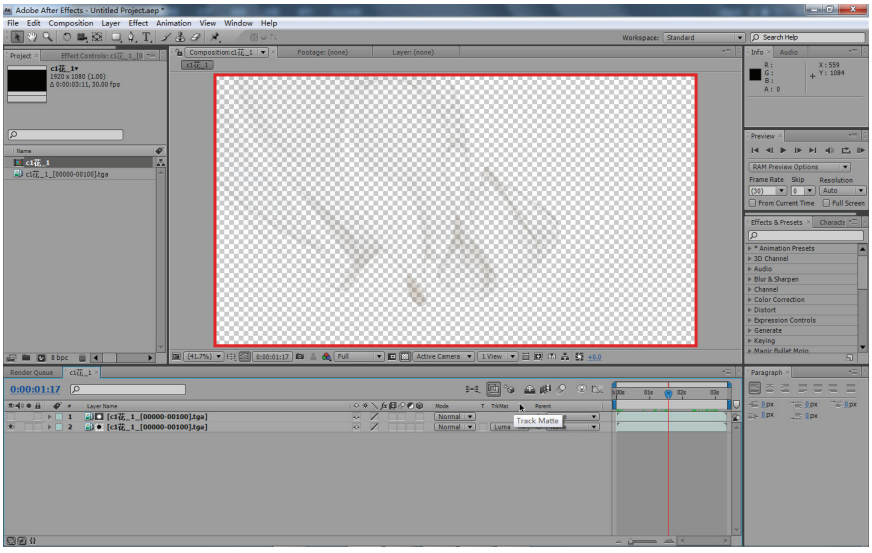


图 4-3-98

99 现在进行图像信息还原，全部选择当前图层，按快捷键〈Ctrl+Shift+C〉进行合成嵌套组，命名为“反射”，如图 4-3-99 所示。

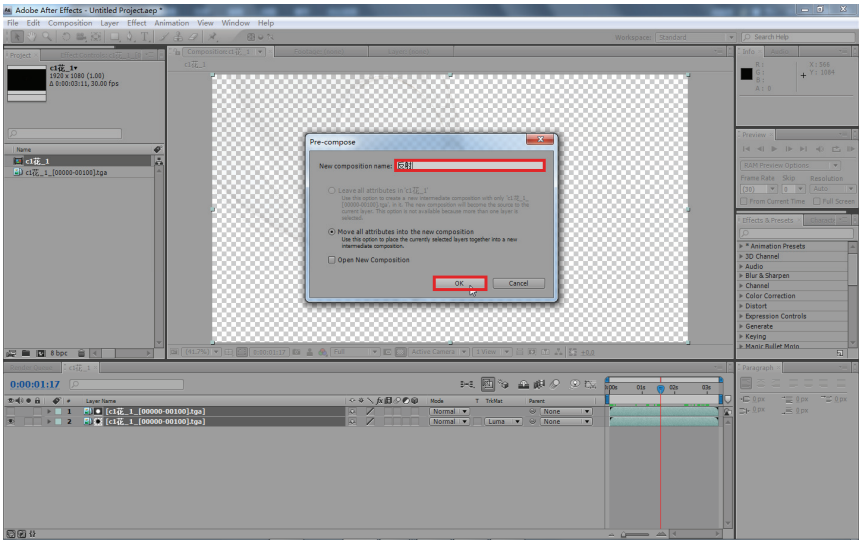



图 4-3-99

100 在“Effect”特效菜单下添加“Leves（色阶）”，如图 4-3-100 所示。

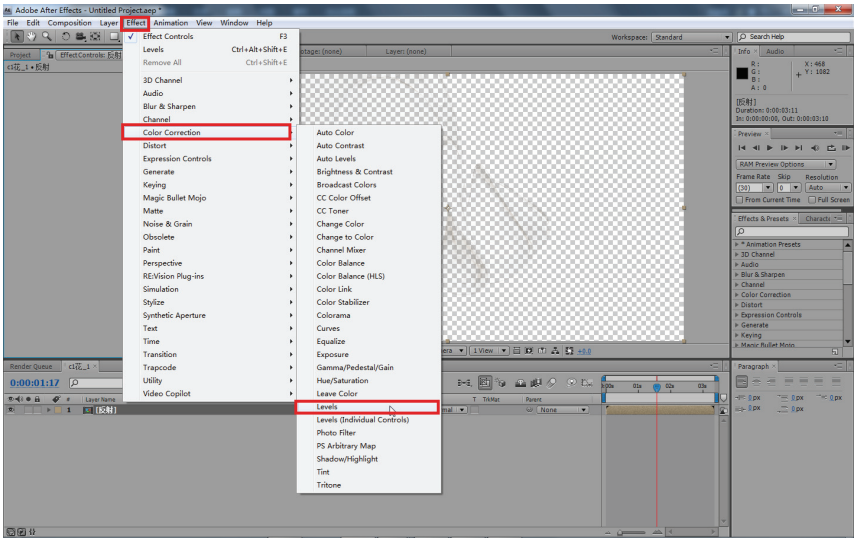



图 4-3-100

101 选择“Leves（色阶）”，在“Channel（通道）”里选择（Alpha），如图 4-3-101 所示。

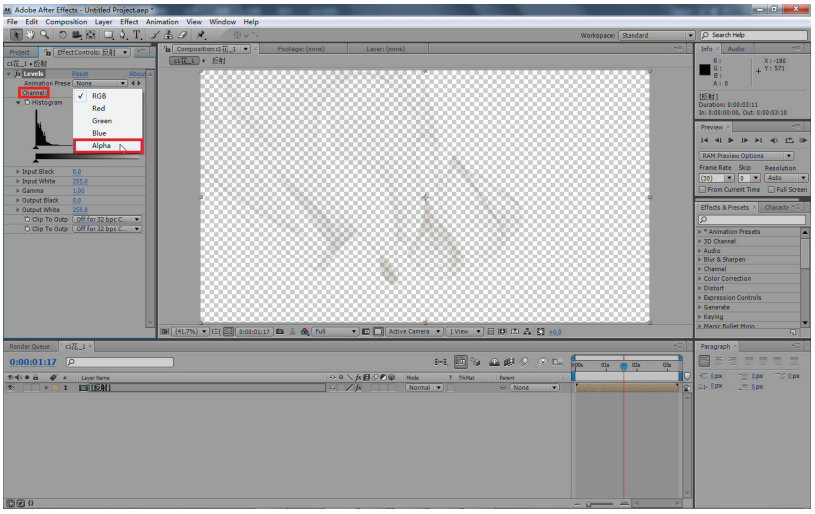


图　4-3-101

102 最后设置“Alpha Gamma”为“3”，这样可以使暗调部更暗，如图 4-3-102 所示。

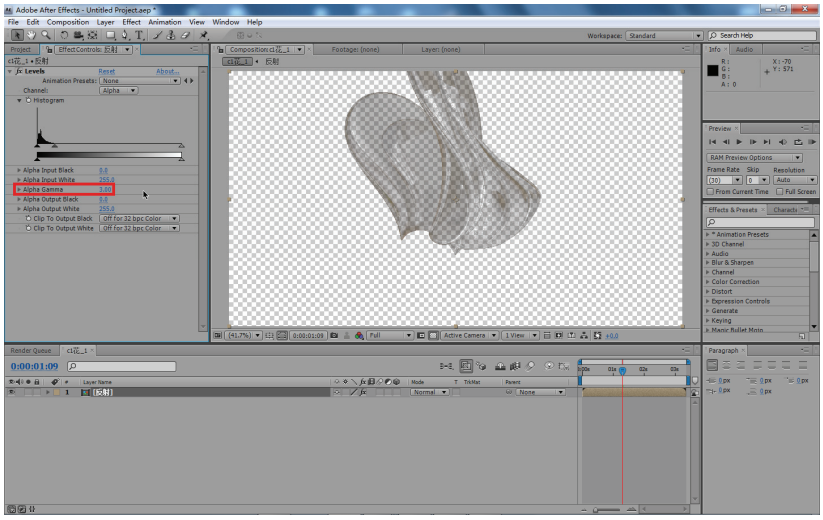


图　4-3-102

## 5DS+智作 4.4　在 AE 中完成镜头合成

AE 中镜头一的背景粒子和蝴蝶动画的制作的合成步骤如下：

01 在菜单栏中单击 File→Import→File“导入”命令，按快捷键〈Ctrl+I〉导入主体素材“c1 花[0000–0100].tga”反射图层序列，如图 4-4-01 所示。导入主体素材颜色层“c1 红[0000–0100].tga”，如图 4-4-02 所示。

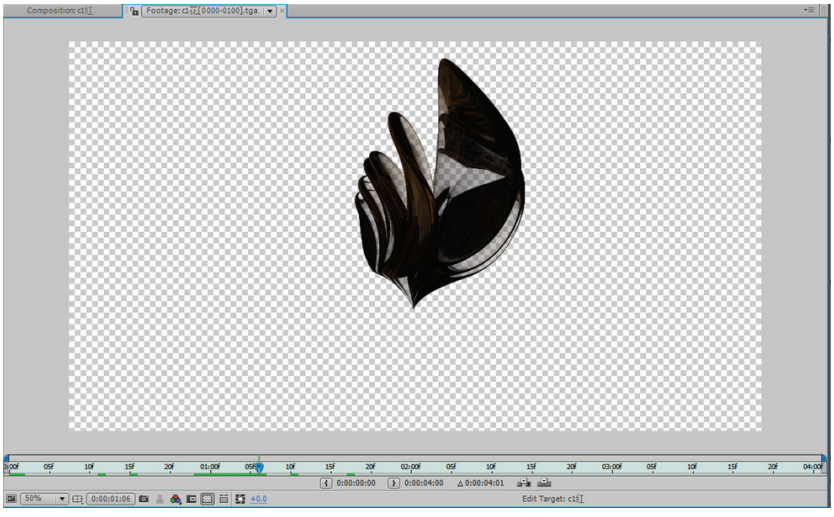


图　4-4-01

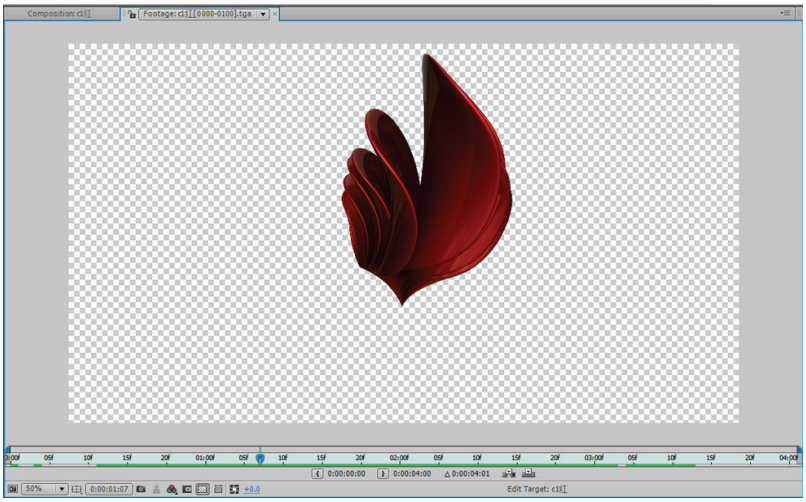


图　4-4-02

02 选择主体素材颜色层“c1 红[0000-0100].tga”序列拖拽到时间线上创建一个comp 命名为“Pre-comp 15”。将主体素材“c1 花[0000-0100].tga”反射图层序列也拖拽到时间线上。反射图层序列层在上，主体素材颜色层在下，如图 4-4-03 所示。然后选择图层混合模式中“Alpha 模版”，如图 4-4-04 所示，效果如图 4-4-05 所示。

。

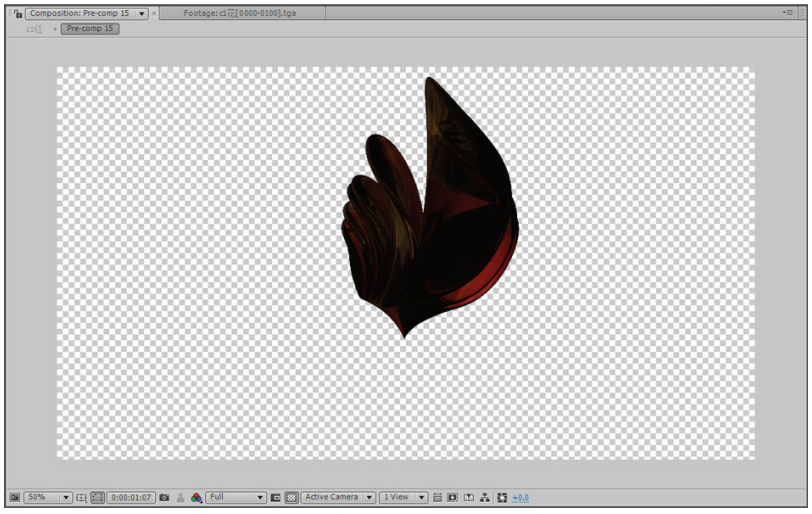


图　4-4-03

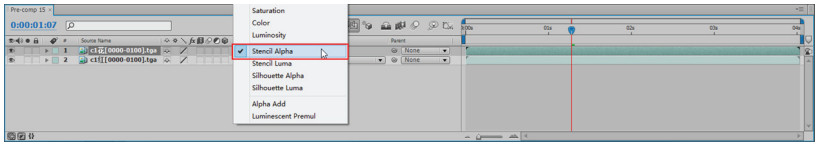



图　4-4-04

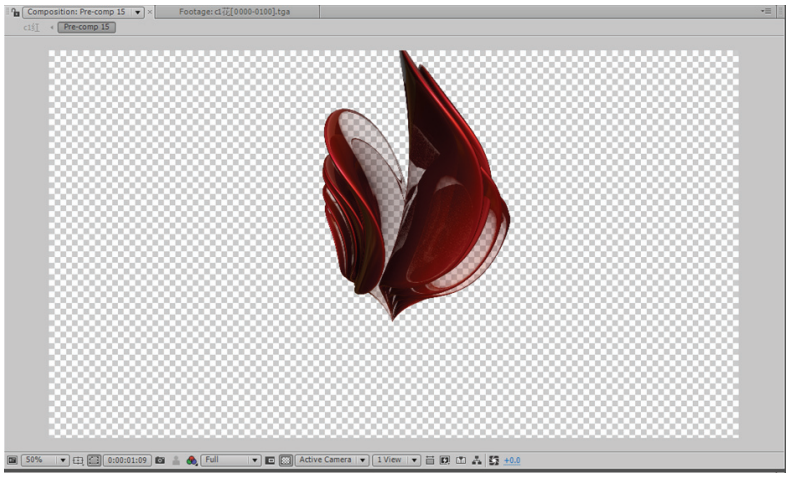


图　4-4-05

03 选中图层“c1 花[0000–0100].tga”，使用圆形遮罩工具在花的底部创建圆形遮罩勾选反向，调节羽化度，根据动画对 Mask 进行动画调节，效果如图 4–4–06 所示。

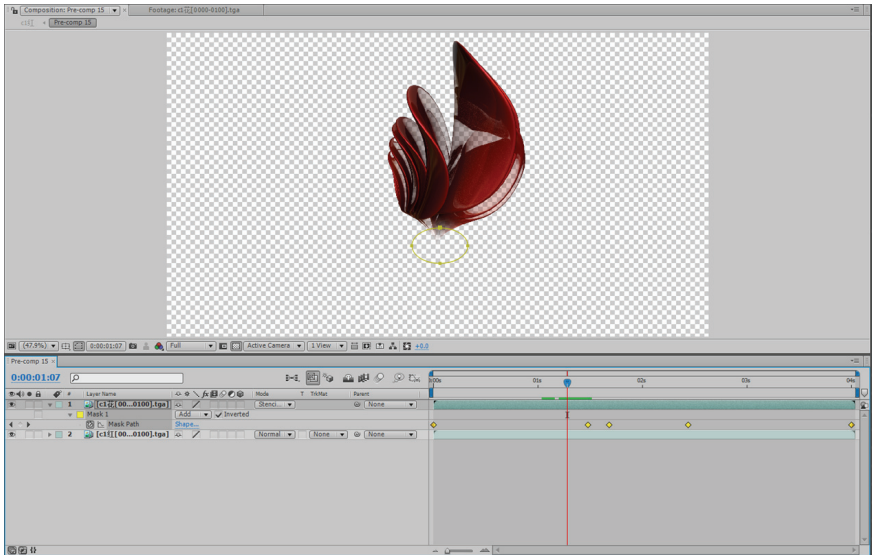


图　4–4–06

04 选中“c1 花[0000–0100].tga”和“c1 红[0000–0100].tga”图层，按快捷键〈CTRL+SHIFT+C〉将调节好的花的主题嵌套预合成组，命名依然为“Pre–comp 15”。然后按快捷键〈Ctrl+k〉将重命名合成为“c1 红”。在 Project 面板将“c1 花[0000–0100].tga”素材再次拖拽到时间线放在“Pre–comp 15”图层之上，菜单栏中单击 Effect→ Blur&Sharpen→Fast Blur“快速模糊”命令。添加模糊效果，Blurriness：12，菜单栏中单击 Effect→ Stylize→ Glow 参数默认不变，如图 4–4–07 所示。然后选择图层混合模式 Add 叠加模式，效果如图 4–4–08 所示。最终效果如图 4–4–09 所示。

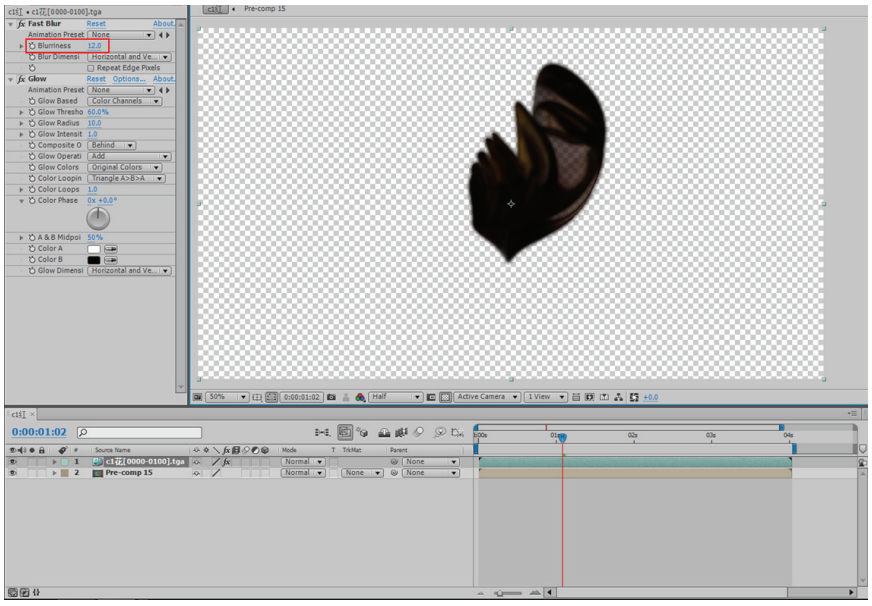


图　4–4–07

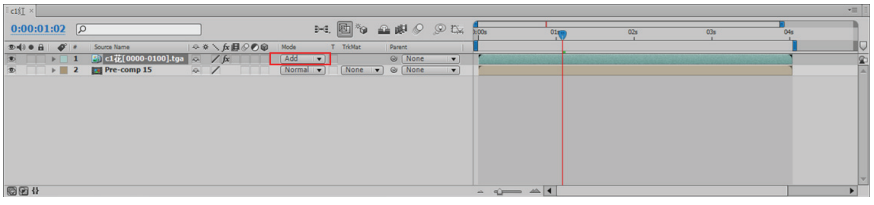


图　4–4–08

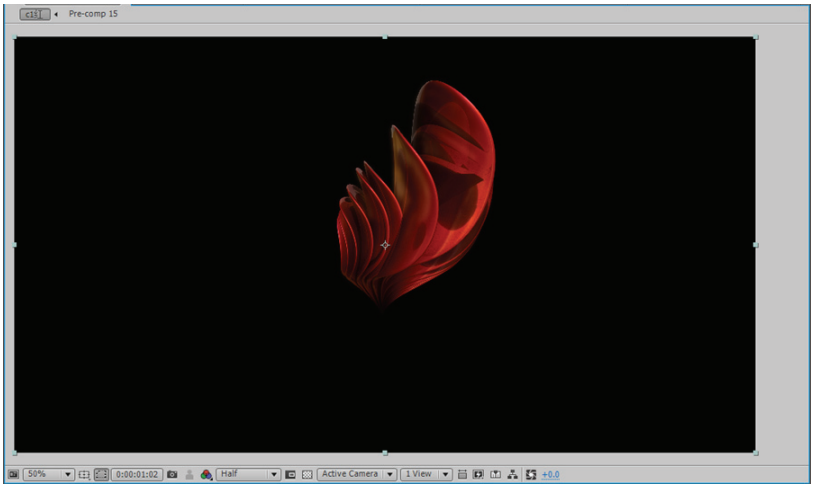


图 4-4-09

05 提示：主题元素调整完毕我们导入 C4D 场景中的摄像机并对导入文件进行删除。导入之前我们先将 C4D 摄像机导入的场景插件进行加载安装，找到 C4D 安装路径 X:\C4D\Exchange Plugins\aftereffects\Win 文件夹下选择与 After Effects 对应的版本的 CINEMA4DAE.aex，拷贝到 X:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe After Effects CS4\Support Files\Plug-ins 文件夹下即可。安装完毕重新启动 Aftereffects。

06 在菜单栏中单击 File→Import→File "导入" 命令，按快捷键〈Ctrl+I〉，导入 C4D 场景摄像机文件 "F.aec"，按〈Delete〉键删除脱机显示的序列文件，如图 4-4-10 所示。然后进入合成 "F" 摄像机重命名为 "Camera 1"，单击 "OK" 确定，如图 4-4-11 所示。

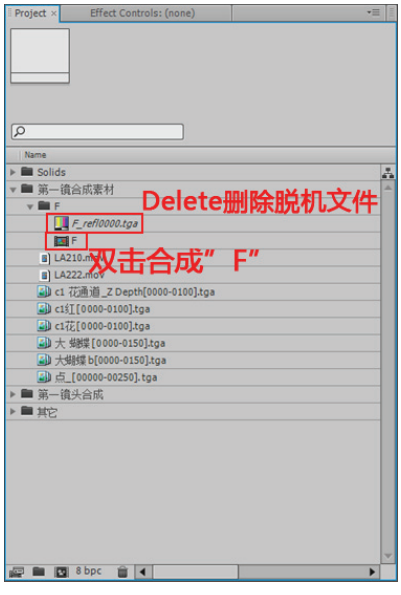



图 4-4-10

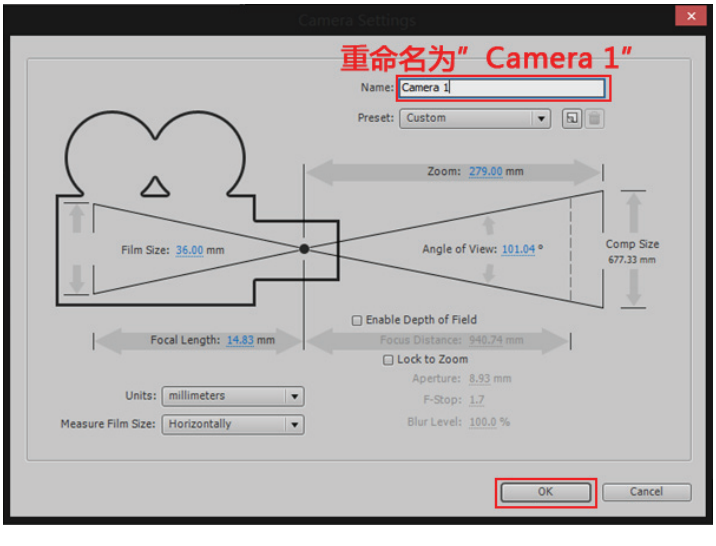



图 4-4-11

07 接下来把选中的“Camera 1”图层按快捷键〈Ctrl+c〉复制，按快捷键〈Ctrl+v〉粘贴到合成“c1 红”里面，然后新建图层，在菜单栏中单击 Layer→New→Solid“固态层”命令，按快捷键〈Ctrl+y〉新建固态层 Black Soild35。在新建固态层上单击 Effect→Trapcode→Form 滤镜制作背景粒子效果。如图 4-4-12 和图 4-4-13 所示。

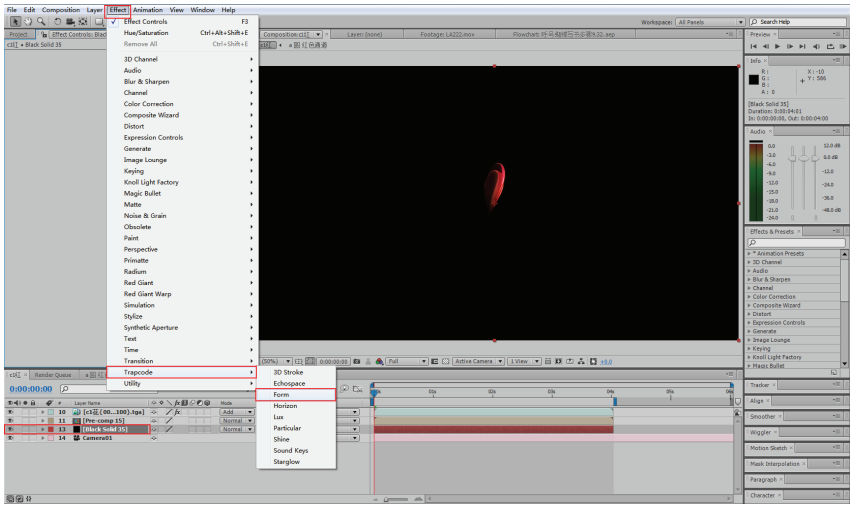


图　4-4-12

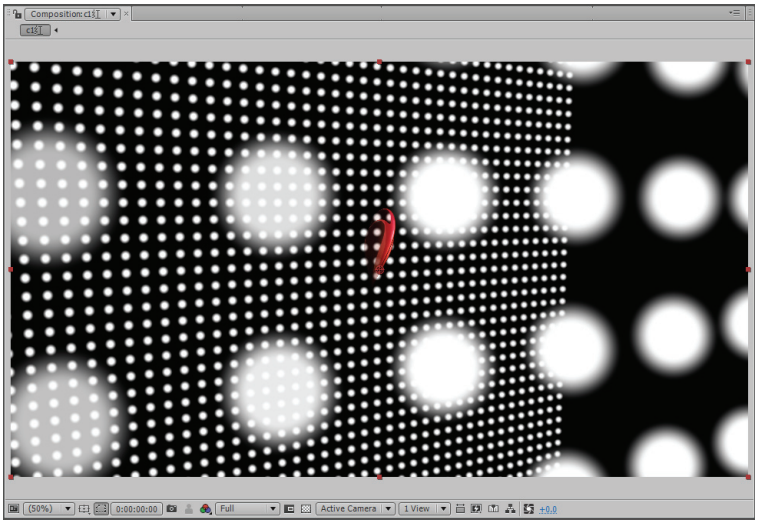


图　4-4-13

08 Form 的设置调节，第一部分形态基础模块设置参数依次设置为：形态基础→网状立方体，x 轴大小“500”，y 轴大小“1390”，z 轴大小“150”；x 轴中的粒子“106”，y 轴中的粒子“101”，z 轴中的粒子“1”（粒子分层数控制，默认为 3 层）；x 轴，y 轴粒子的中心位置（960，551），z 轴的中心（−0.017）。粒子→粒子类型设置为“发光球体（无 DOF）”，球体羽化“47”，大小暂时设置为“1”，随机大小“100”，不透明度“100”，随机不透明“100”，颜色设置为“红色”。如图 4-4-14 所示，效果如图 4-4-15 所示。

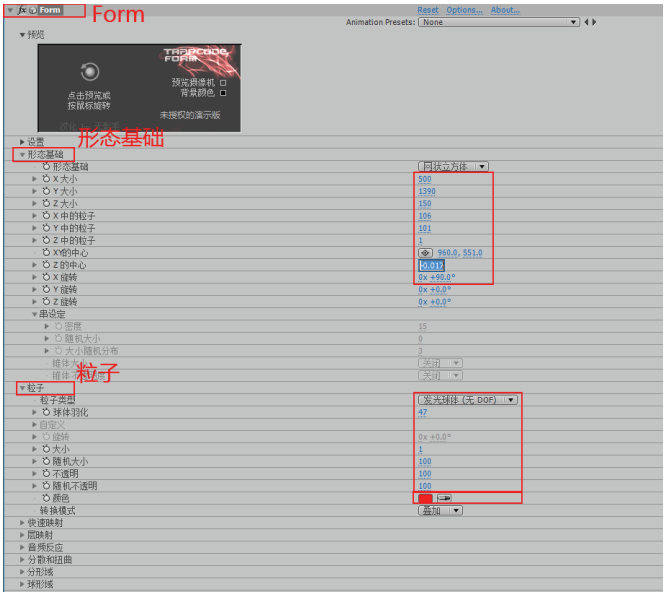



图　4-4-14

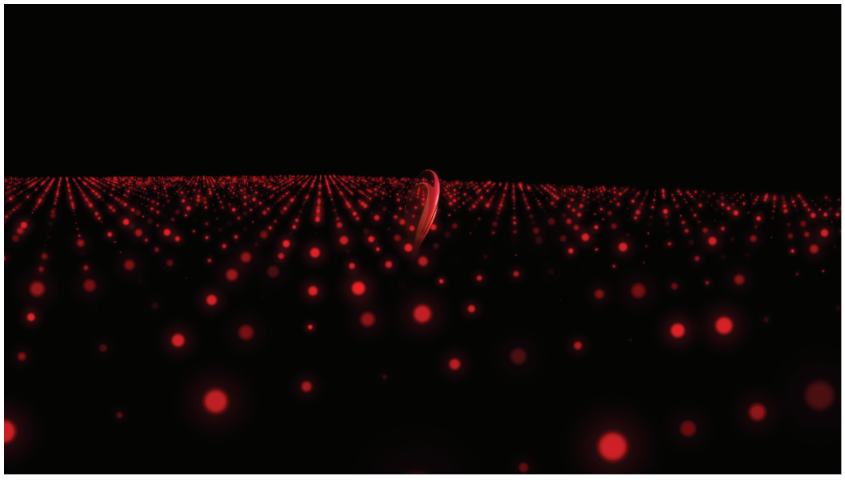


图 4-4-15

09 接下来为粒子设置大小。动画时间线 0 秒钟的位置，粒子大小为“8”，1 秒钟的位置粒子大小为“5”，3 秒钟的位置粒子大小为“16”，4 秒钟的位置粒子大小为“0”，如图 4-4-16 所示。

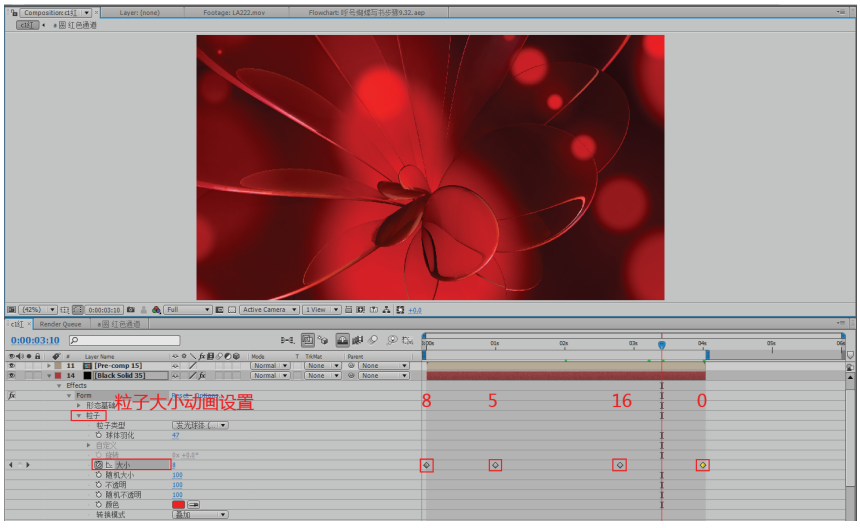



图 4-4-16

10 默认的粒子大小在经过数值设置之后太大，为了方便控制，我们为粒子创建自定义的映射粒子。按快捷键〈Ctrl+ n〉创建新合成命名为“a 圆红色通道”，Width：700，Height：700，Pixel Aspect Ratio：Square Pixels(方形像素)，如图 4-4-17 所示，按快捷键〈Ctrl+y〉新建固态层“Deep Red Solid 1”，并在该层上添加 Effect→Generate→Ramp“渐变”滤镜，调节参数：Start Color/H 值“0”度，S“100%”，B“40%”，R 值“103”，G 值“0”，B 值“0”；End Color/H 值“0”度，S“100%”，B“40%”，R 值“103”，G 值“0”，B 值“0”如图 4-4-18 Start Color 和图 4-4-19 End Color 所示。

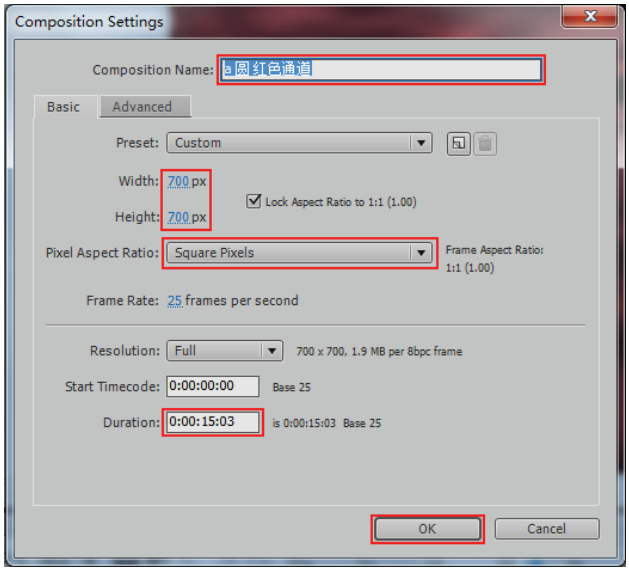



图 4-4-17

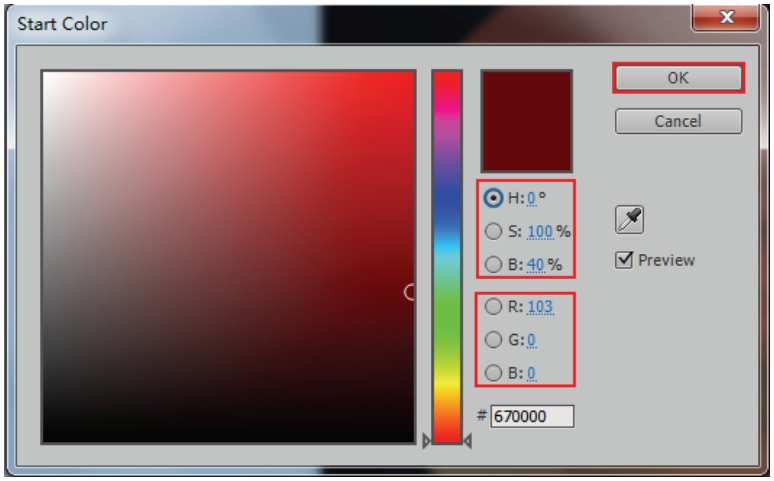



图　4-4-18

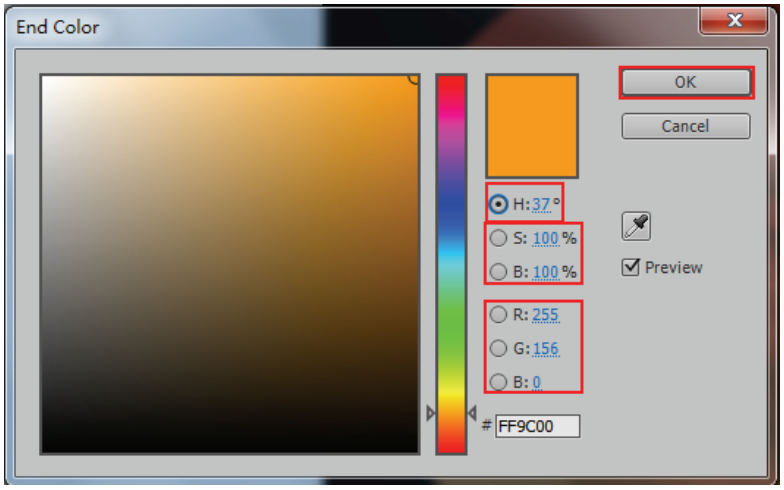



图　4-4-19

11　按快捷键〈Ctrl+I〉导入“LA222.mov”并拖拽到时间线上。然后选中“Deep Red Solid 1”，按快捷键〈Ctrl+d〉复制该图层，然后将复制图层移到“LA222.mov”图层之上，在“LA222.mov”图层轨道蒙版处 TrkMat→Luma matte(亮度蒙版)，效果如图 4-4-20 所示。

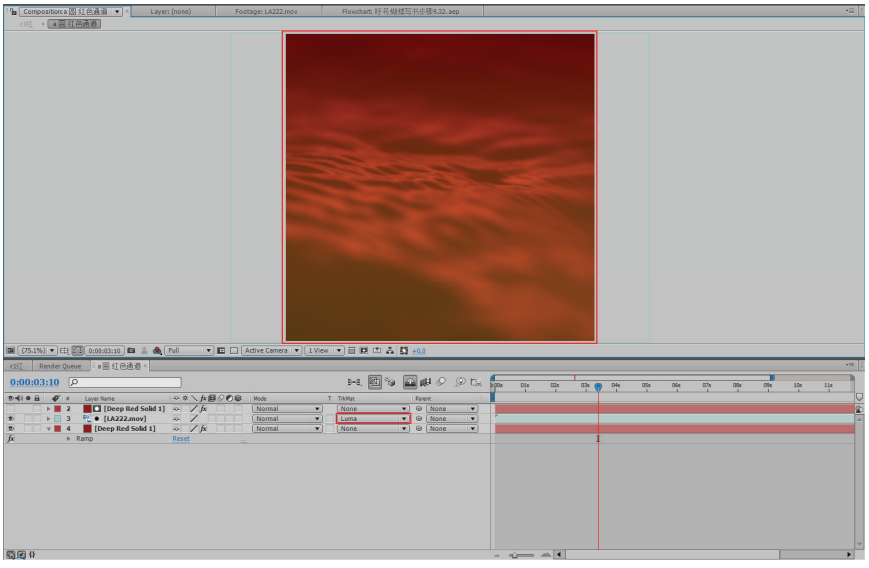


图　4-4-20

12 再次复制“Deep Red Solid 1”移动到最上层，使用圆形工具创建 Mask 遮罩，图层混合模式 Mode→Stencil Alpha（Alpha 蒙版），如图 4-4-21 所示。完成映射粒子单个形态的制作效果，如图 4-4-22 所示。

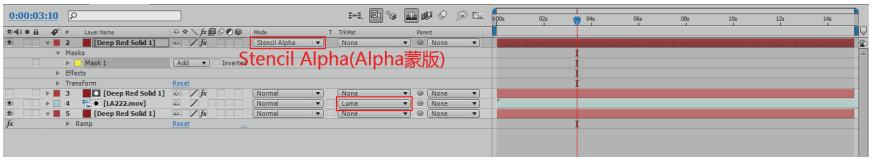



图 4-4-21

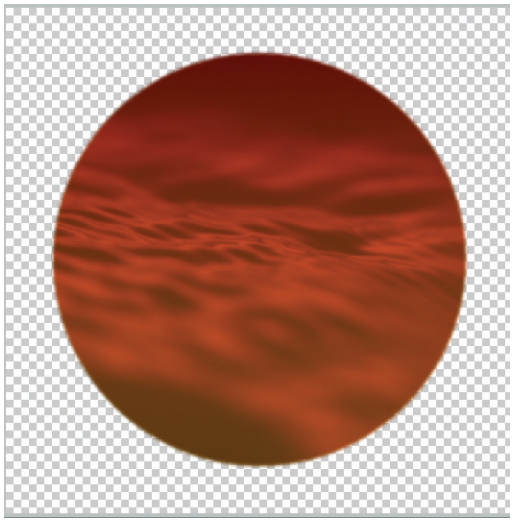


图 4-4-22

13 将刚刚新建好的映射粒子“a 圆 红色通道”合成拖拽到“C1 红”合成时间线上并关闭图层显示，如图 4-4-23 所示。

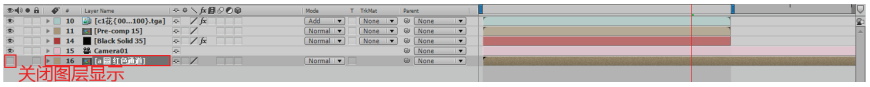



图 4-4-23

14 选中“Black Solid 35”Form 图层并按〈E〉键显示特效应用。展开 Form 属性继续调解粒子效果，在图层映射→大小→层选择“a 圆 红色通道”作为粒子图层映射，如图 4-4-24 所示。

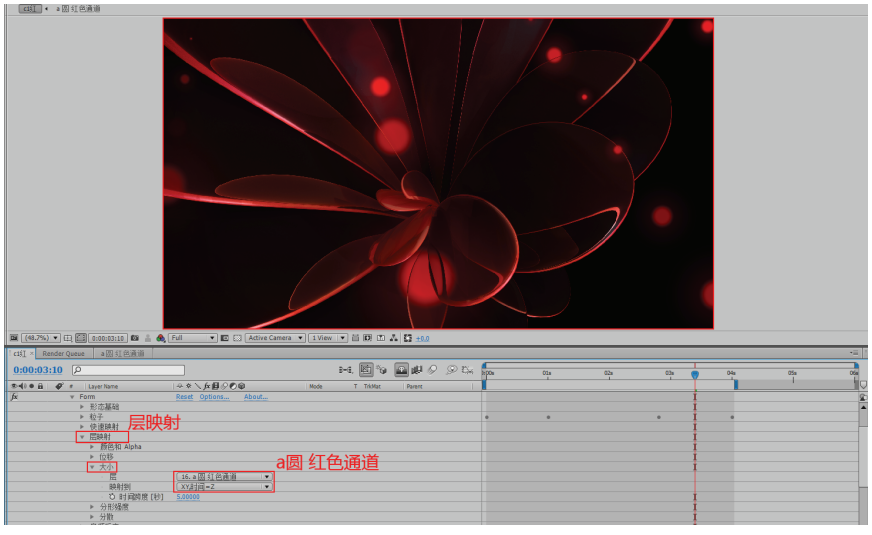



图 4-4-24

15 接下来为粒子设置旋转动画。展开 Form 空间转换，为 Y 轴旋转创建关键帧“0 秒”的位置：Y 轴旋转为“0”度；4 秒的位置：Y 轴旋转为“77”度即可。如图 4-4-25 所示。到此我们完成了场景中的 Form 粒子背景的制作。

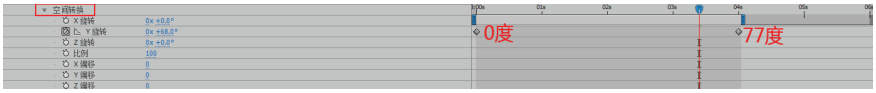



图　4-4-25

16 按快捷键〈Ctrl+i〉分别导入“大蝴蝶{0000–0150}.tga”和“大蝴蝶 b{0000–0150}.tga”素材，如图 4-4-26 和图 4-4-27 所示。按照先后拖拽到时间线上。时间线上“大蝴蝶 b”“Parent”父子关系选项处下拉选择“大蝴蝶”作为父层，如图 4-4-28 所示。

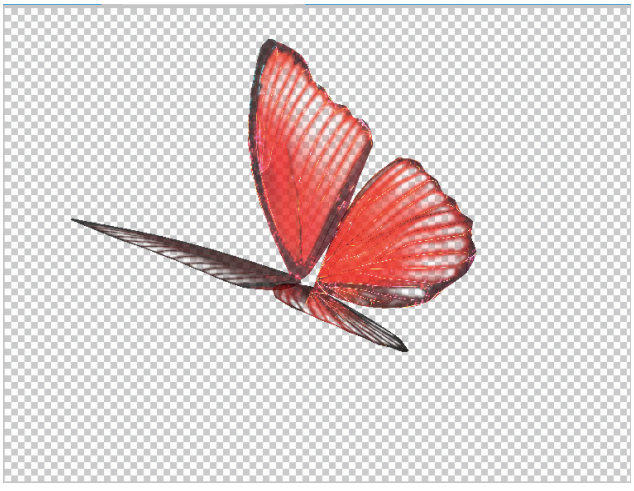


图　4-4-26

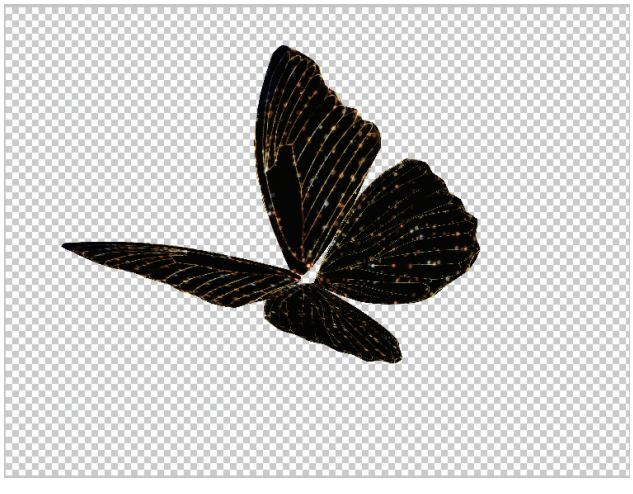


图　4-4-27

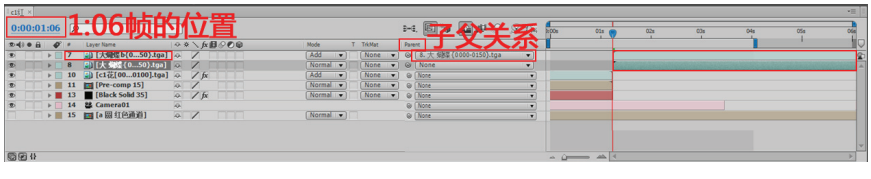



图　4-4-28

17 将“大蝴蝶{0000–0150}.tga”“大蝴蝶b{0000–0150}.tga”两层对齐到时间线“1:06”（1秒6帧的位置），如图4-4-29所示。为方便观察，选中“大蝴蝶b{0000–0150}.tga”“大蝴蝶{0000–0150}.tga”“c1花[0000–0100].tga”，在“Pre–comp 15”层打开单独显示按钮。按快捷键〈Ctrl+Alt+T〉显示素材序列的“时间充值”属性，然后在如图标记的大蝴蝶状态的位置单击“添加关键帧”按钮，创建当前状态的关键帧，操作如图4-4-30所示。然后框选两个图层时间重置后的关键帧，按〈Alt〉键后按住鼠标左键向左拖拽等比缩放关键帧，如图4-4-31所示。

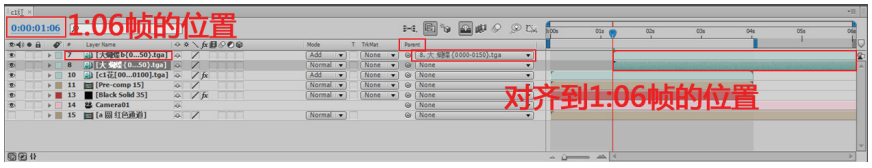



图 4-4-29

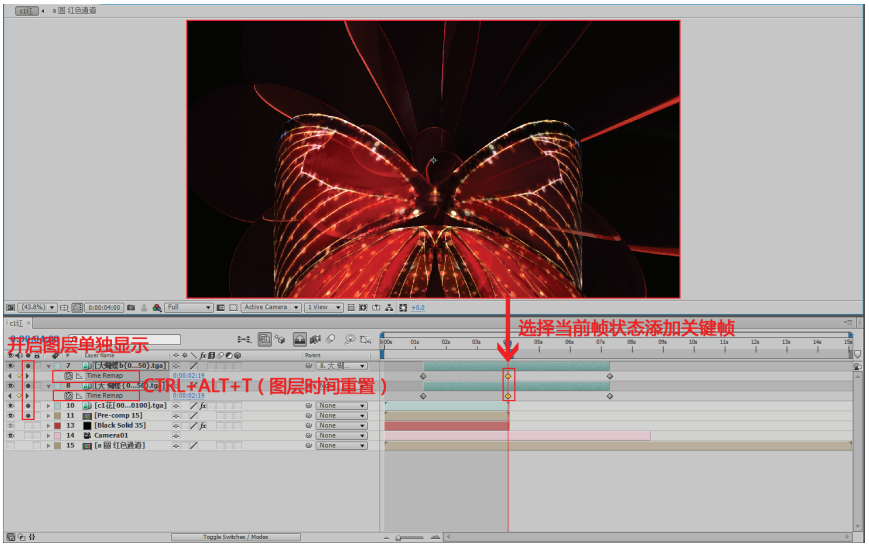



图 4-4-30

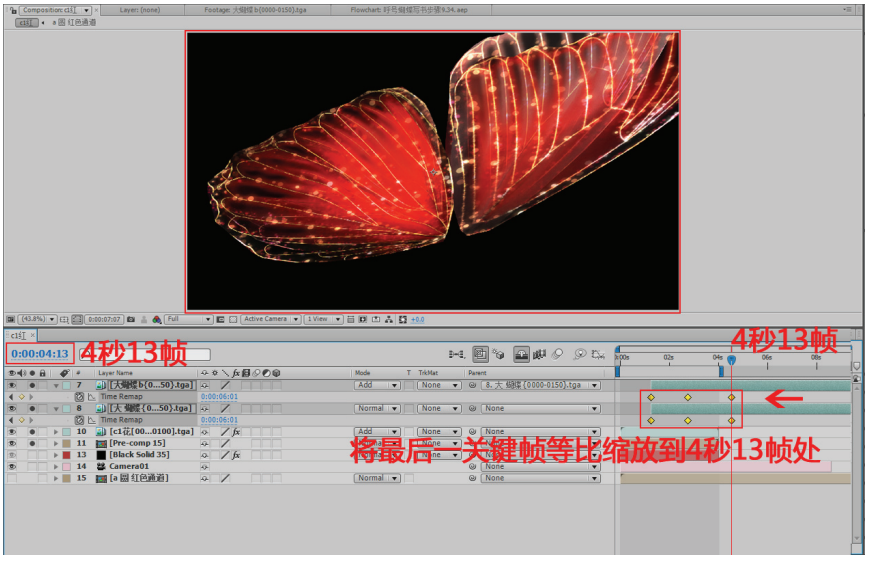



图 4-4-31

18 接下来我们为蝴蝶设置动画，选择父层“大蝴蝶”，按快捷键〈P〉显示位移属性，在 3:08（3 秒 08 帧）处设置 Position“位置”x 轴数值为 981，y 轴数值为 501；3:22（3 秒 22 帧）处设置 Position“位置”x 轴数值为 1780.7895，y 轴数值为－176.5831；5：0(5 秒)处设置 Position“位置”x 轴数值为 2488，y 轴数值为－1042。蝴蝶飞出画面如图 4-4-32 所示。

19 接下来为蝴蝶设置缩放属性动画。选择父层“大蝴蝶”，按快捷键〈S〉显示缩放属性，在 3:08（3 秒 08 帧）处设置“Scale”缩放“40%；3:22（3 秒 22 帧）处设置 Scale”缩放“70%，5：0(5 秒)处设置 Scale”缩放“120”完成蝴蝶动画的调节。

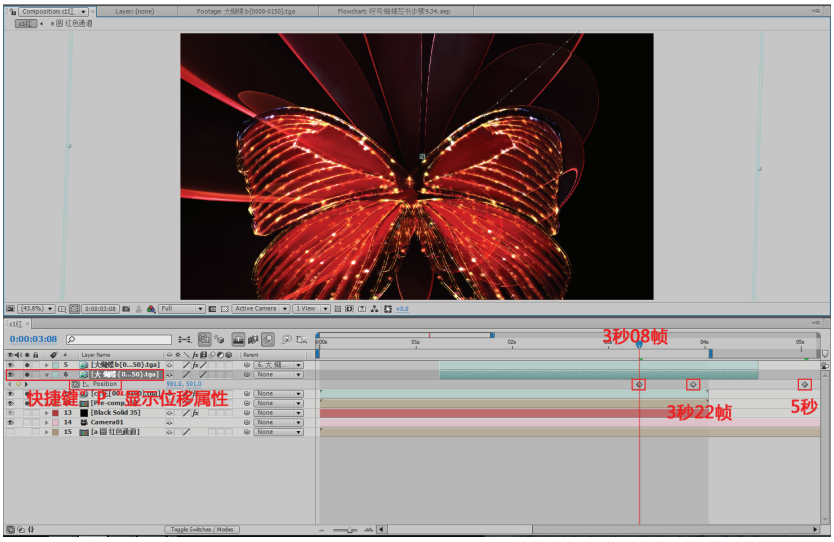
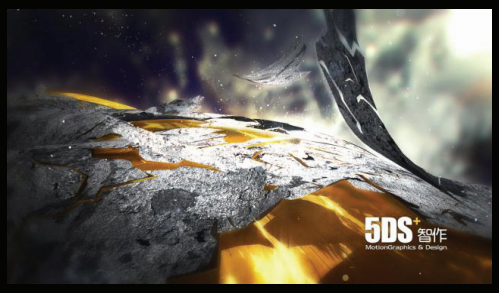



图　4-4-32

# 第 5 章　CCTV6 大学生电影节



5DS+智作
MotionGraphics & Design

**本案例的重点和特点**

- 从客户需求入手，掌握核心创意点的提炼与定位方法，让创意表达核心概念点。
- 创意的绘制方法。
- 案例中主要讲解 C4D 外部破碎插件使用，以及效果器、分层渲染等。
- 灵活掌握软件的使用技巧。

**制作内容**

- 使用 Photoshop 绘制创意图特写镜头以及定版镜头的绘制。
- C4D、陈旧外壳的破碎，以及“Logo”的黄金材质。
- AE、分层文件的处理、素材匹配 C4D 导出的摄像机，以及“光效”的制作。

## 5DS+智作 5.1　创意思路

### 5.1.1　CCTV6 北京大学生电影节

北京大学生电影节是北京师范大学艺术与传媒学院、国家广电总局电影频道节目制作中心、中国电影资料馆、北京电视台影视部、中国电影报社、北京电影公司等多家单位联合主办的一项大型文化活动，北京大学生电影节是“大学生办、大学生评、大学生看”并以“青春激情、学术品位、文化意识”为特色的电影盛会。自 1993 年以来，在 20 年发展间，它以其权威性、公正性以及独有的视角而受电影界人士的普遍认同和赞赏。每年一届与春天同步，涌现出大量优秀的作品，从而也使得每年的春季成为为电影人和观众所期待和瞩目的季节。

“飞虎出世”奖杯设计：

关于北京大学生电影节“飞虎杯”的出世，还得益于金棕榈、圣马克金狮、金熊等著名国际电影节的启发。1995 年，北京大学生电影节有了自己的奖杯“飞虎杯”。飞虎取自于汉画，关于“飞虎”的含义，第五届电影节秘书长张同道是这样阐释的：虎：万兽之王；虎：中华民族凝聚力的象征。人常说：如虎添翼，大学生正是一只长出翅膀的飞虎。“飞虎”作为一种吉祥的象征，作为对大学生及大学生电影节的最高的赞美与期待，成为电影节的奖杯。颁奖典礼上一部部优秀的作品与这一座座飞虎杯完美吻合的那一刻，正是一种文化价值的认同和赞誉，大学生电影节也由此完成它的使命。

### 5.1.2　CCTV6《第二十届北京大学生电影节颁奖典礼大片头》核心创意的回归创意演变

5DS 智作自 2007 年来先后承做了 5 届北京大学生电影节颁奖典礼的大片头的创意设计制作工作，可以说深悟客户的意图和惯常的做法，如果单从视觉和形式入手很难取得客户对设计意图的认可。我们例数早期的创意制作，2007 年第十四届颁奖典礼，符合大学生青春气质，设计风格时尚取胜，如图 5-1-01 所示。

图　5-1-01

最近几期的颁奖典礼大片头设计更是如此，2012 年第十九届颁奖典礼，如图 5-1-02 所示。

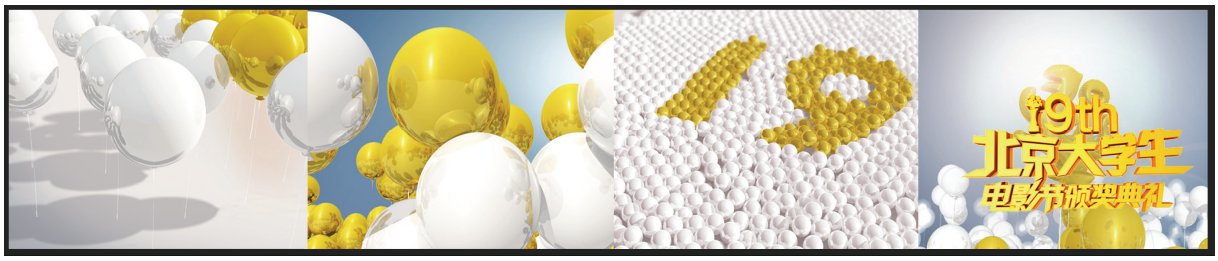



图　5-1-02

2011 年第十八届颁奖典礼，如图 5-1-03 所示。

图　5-1-03

2010 年第十七届颁奖典礼，如图 5-1-04 所示。

图　5-1-04

从画面的传达来看偏向于年轻活力的风格，依然是注重元素及表面形式感的罗列，创意的核心和深层内含还不够突出，缺乏所能传达的力量感。

随着这个品牌以及国际化的外部环境的催生也注定了它日趋成熟，更需要一个确切的自身定位，以一种新颖的视觉展示表达，来满足国际一体化高端品牌生命力的塑造。围绕所面临的上述问题，作为一个多年致力于影视视觉图像创意制作团队陷入更深的思考，力求最佳的创意方案。团队第一次以品牌的发展概念来审视这个最初仅有北师大几位雄心壮志的青年教师调侃而后发起经费仅不足万元的活动，看它历届走来一步步得到影人和观众的认同，为它的每一步成长跨越感动。因此我们更希望第二十届的创意不光具有大学生的朝气还要有生命成长的沉淀与思考，往届的都是年轻活力的风格，经历了这么多届，这个品牌也走向成熟，青春不仅是释放，也需要沉淀，新生不是无中生有，而是来自蜕变。因为创意的核心点围绕“蜕变重生”来诠释北京大学生电影节历经风雨数 20 年品牌的形成，让飞虎杯作为蜕变演绎的主题更好地树立和统一品牌的认同及识别，更易于国际化平台进一步的打造，如图 5-1-05 和图 5-1-06 所示。

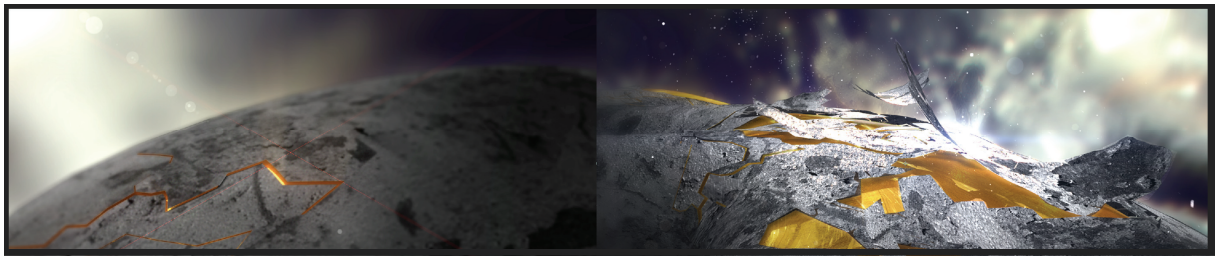


图　5-1-05

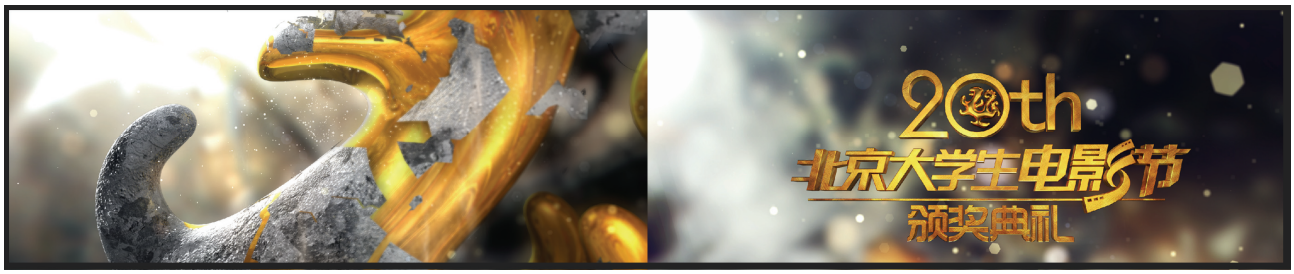



图　5-1-06

## 5DS+智作 5.2　创意分镜的制作方法

01 Adobe Photoshop 中单击“文件”→“新建”命令（Ctrl+N），名称为大学生电影节分镜创意稿，设置宽度：2000 像素，高度：576 像素，分辨率：72 像素/英寸，像素长宽比：方形像素，如图 5-2-01 所示。

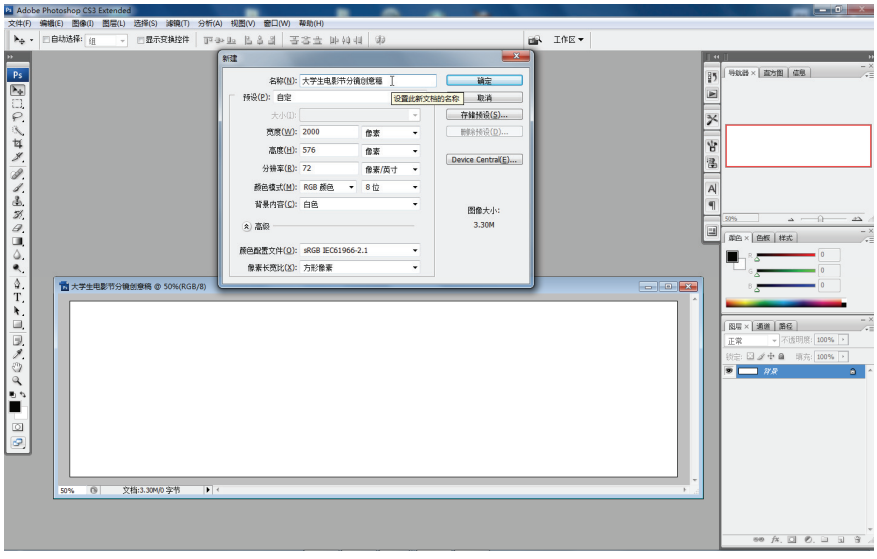


图　5-2-01

02 导入背景图片，按快捷键〈Ctrl+T〉移动位置调整大小，如图 5-2-02 所示。

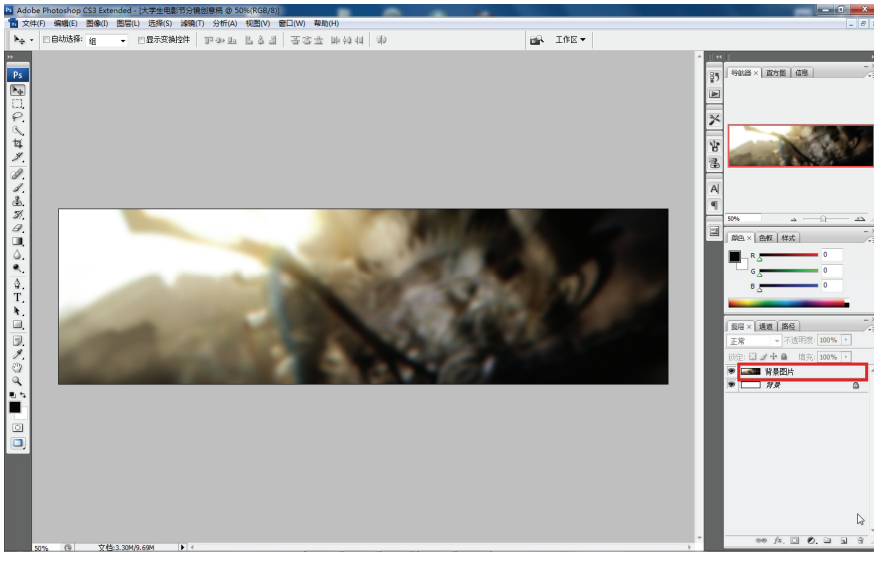


图　5-2-02

03 导入我们在 C4D 渲染的“素材 1”，并且按快捷键〈Ctrl+J〉进行复制，调整模式为“叠加”等，不透明度为 58%，如图 5-2-03 所示。

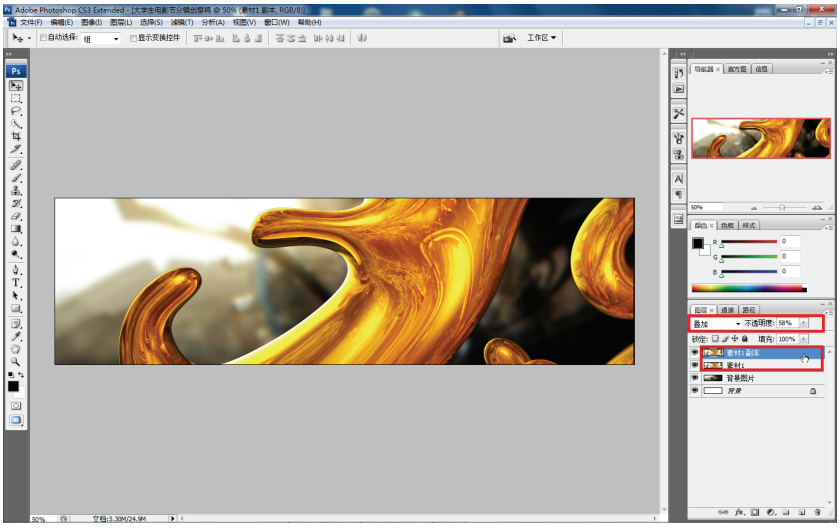


图 5-2-03

04 继续导入我们在 C4D 渲染的“素材 2”，同样按快捷键〈Ctrl+J〉进行复制，调整叠加模式为“柔光”等，不透明度为 35%，如图 5-2-04 所示。

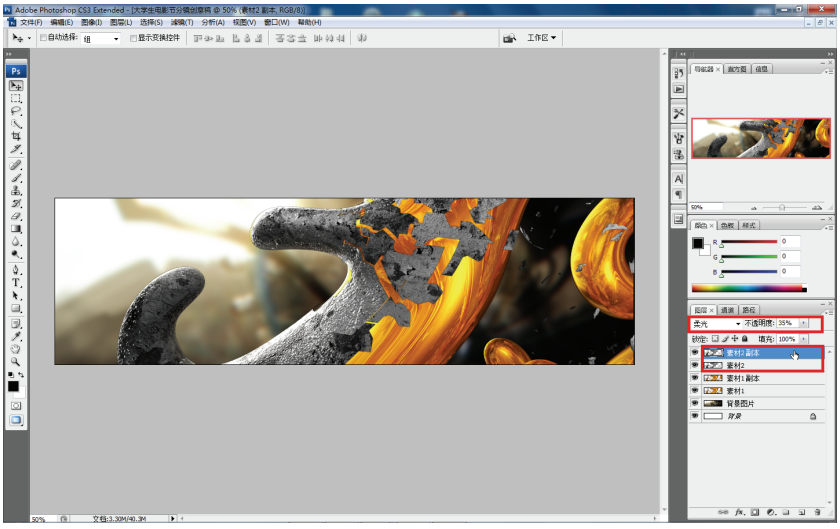


图 5-2-04

05 再次导入在 C4D 里渲染的“环境吸收”（这样可以增加接触阴影的厚重感），如图 5-2-05 所示。

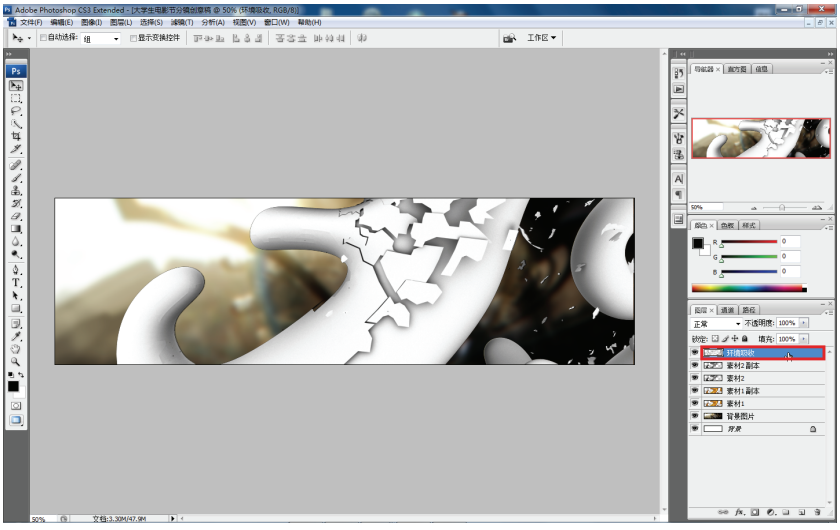


图 5-2-05

06 调整“环境吸收”的叠加方式为“正片叠底”，留下接触的阴影，如图 5-2-06 所示。

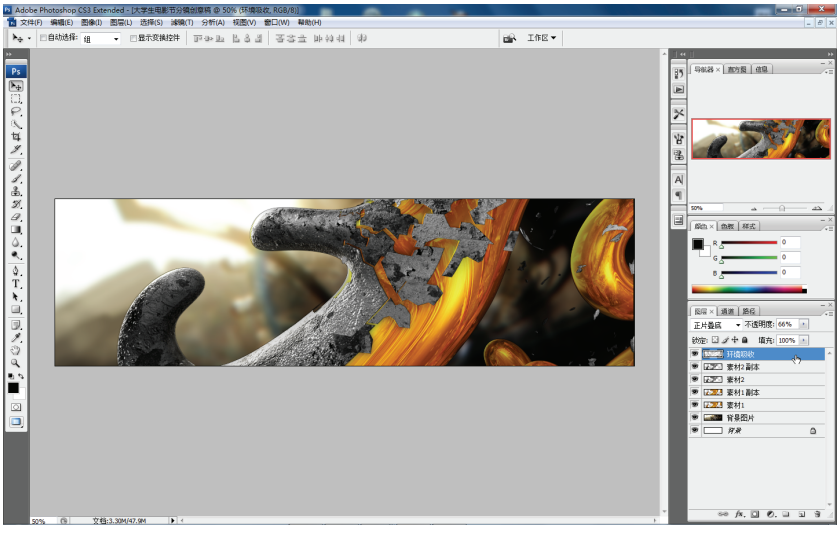


图　5-2-06

07 下面来制作定版的创意稿，新建文件，并导入背景图片，如图 5-2-07 所示。

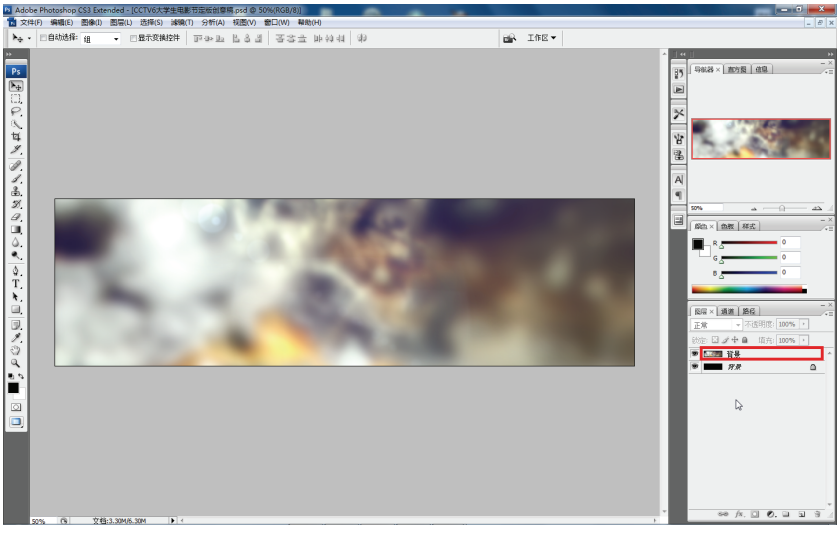


图　5-2-07

08 导入“粒子”素材，叠加模式为“穿透”（添加粒子素材是为了增加细节，以及整体的纵深感），如图 5-2-08 所示。

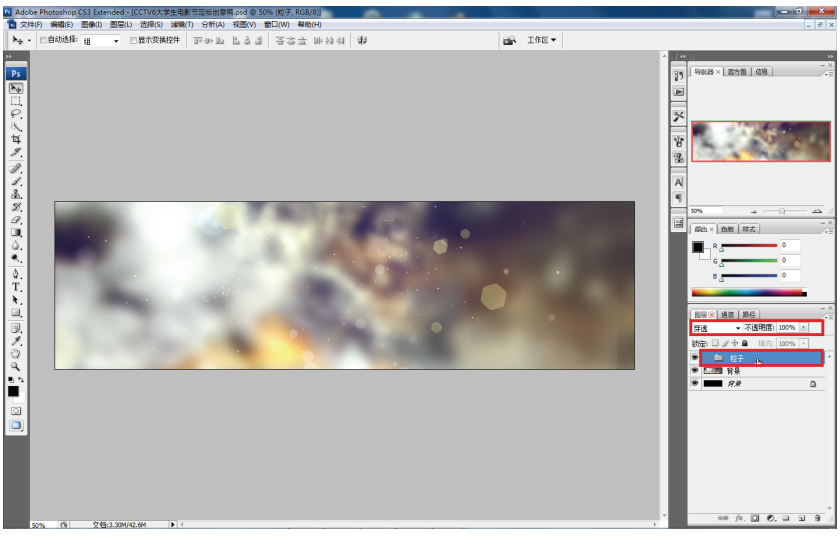


图　5-2-08

09 最后导入在 C4D 渲染的“定版文字”，同样进行复制，调整叠加模式为“叠加”，这样可使亮暗对比更强，如图 5-2-09 所示。

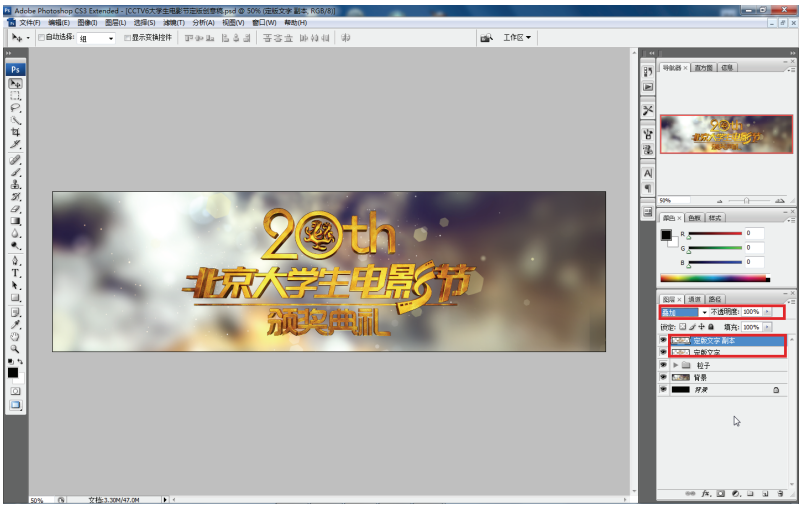



图 5-2-09

## 5DS+智作 5.3 制作模型、材质、灯光、动画

01 打开 C4D，新建工程，设置“帧速 25”（以镜头 2 为例），如图 5-3-01 所示。

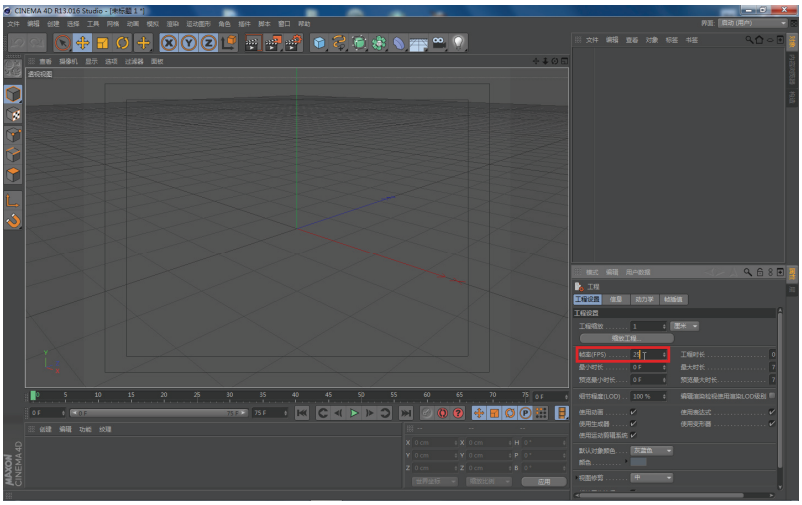


图 5-3-01

02 单击“文件”命令，选择“合并”，导入“OBJ”文件，并进行相应设置，如图 5-3-02 所示。

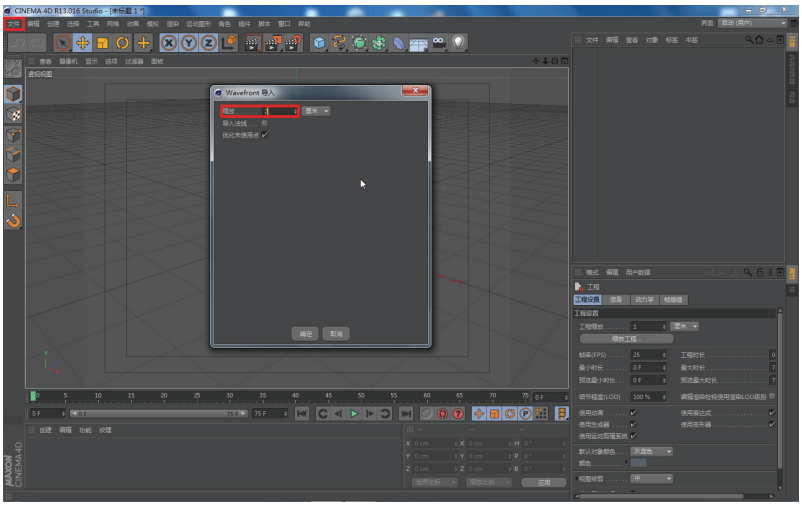


图 5-3-02

03 导入模型文件后，在 NURBS 建模工具里选择“平滑细分”，并设“细分”参数后，转换参数对象为多边形（变为可编辑对象），如图 5-3-03 所示。

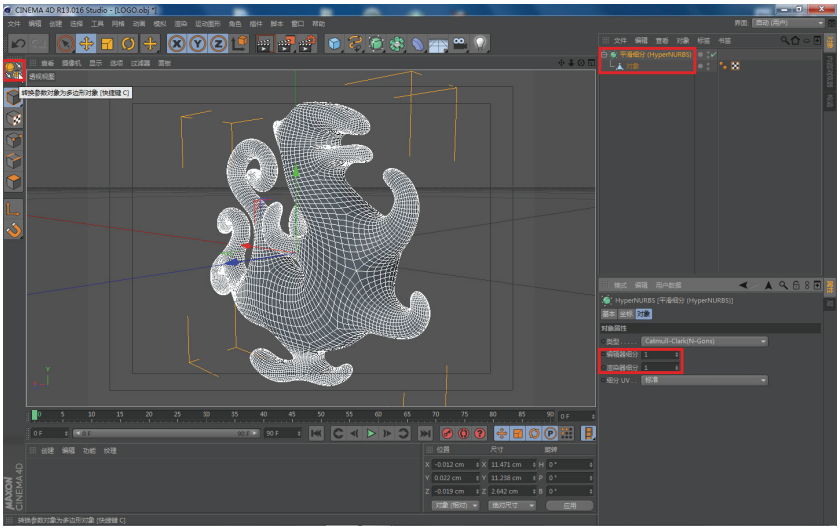


图　5-3-03

04 在“面”模式下，使用“框选”工具，选择不必要保留的面进行删除（取消勾选“仅选可见元素”，这样看不见的模型面也能被选择），如图 5-3-04 所示。

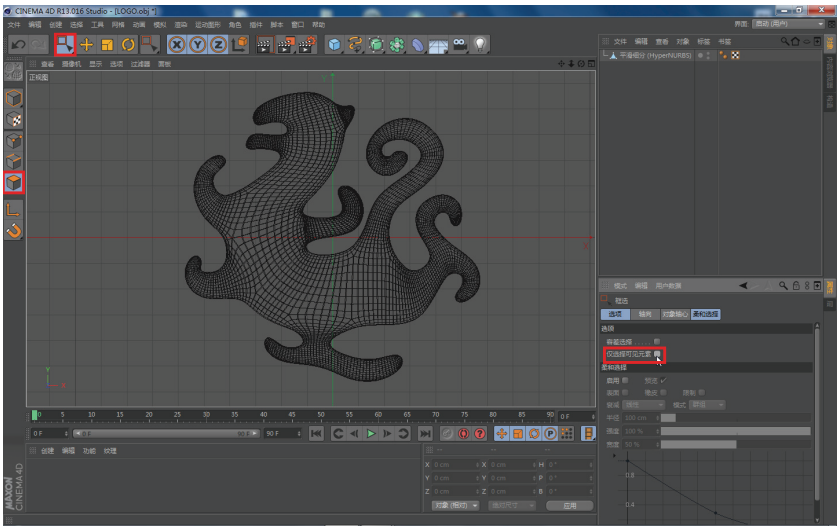


图　5-3-04

05 选择情况，如图 5-3-05 所示。

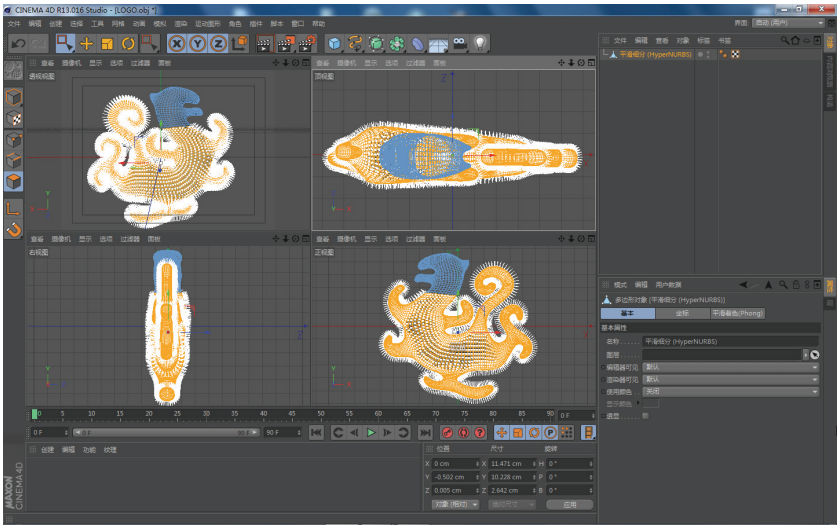


图　5-3-05

06 这里我们只保留模型头部的侧面，以减少对后续制作不必要的麻烦，如图 5-3-06 所示。

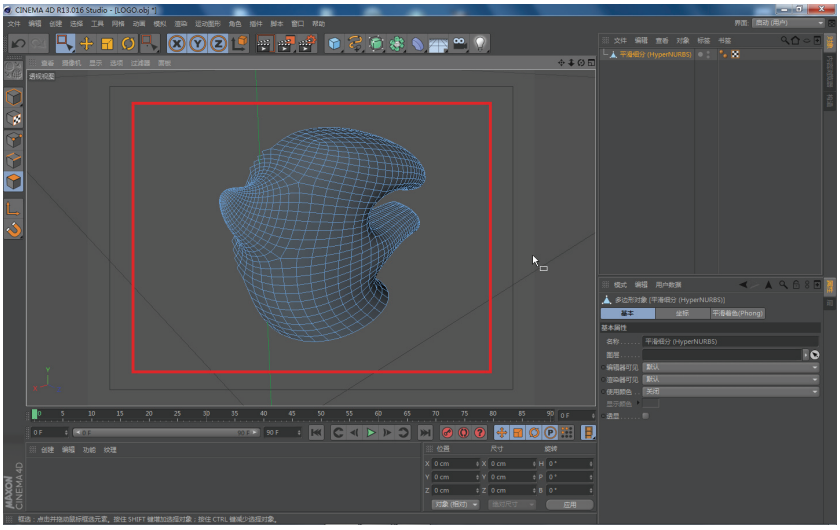


图 5-3-06

07 下面我们要对模型进行破碎的制作，主要用到的是破碎插件，安装完成后我们要打开自定义命令面板，（快捷键〈Shift + F12〉），然后选中插件主命令，拖拽到画面的左侧的位置，添加快捷方式（插件的安装在教学视频中有讲解），如图 5-3-07 所示。

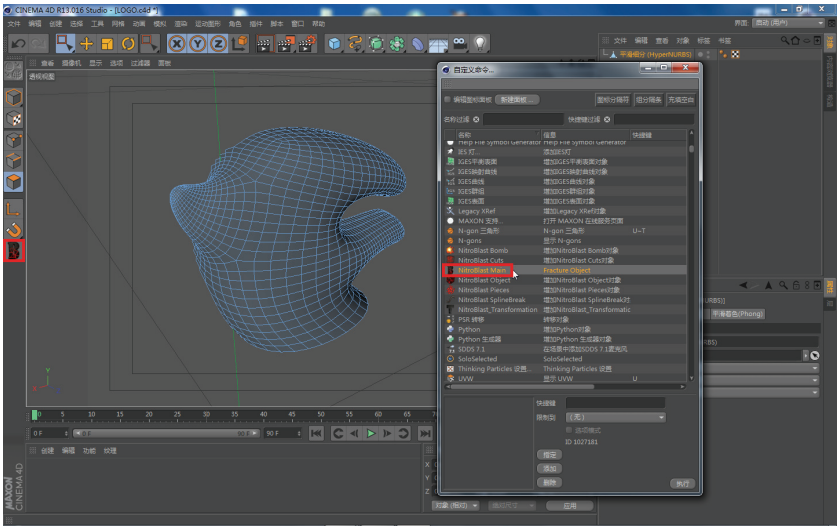


图 5-3-07

08 由于我们是在“面”的模式进行删除，选择“点”模式时仍会有废点存在，所以要进行“优化”，删除不必要的点，如图 5-3-08 所示。

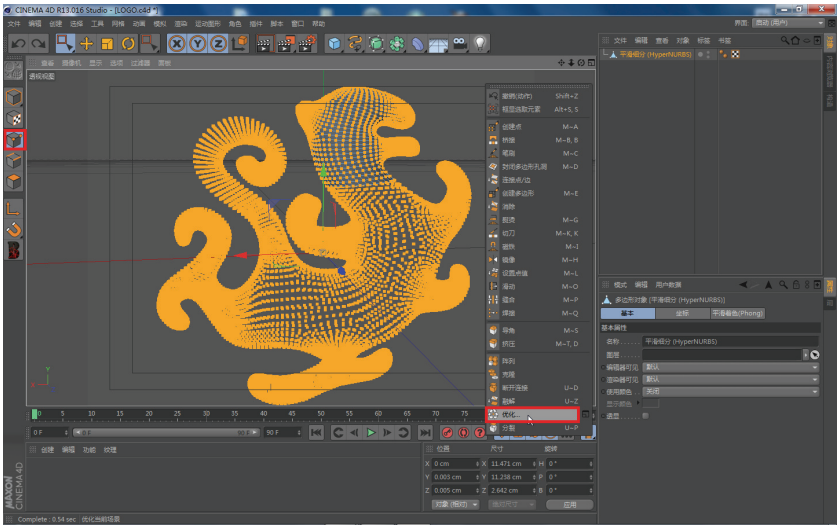


图 5-3-08

09 按插件快捷键，调出插件面板，设置破碎数量为“3”，然后选中模型，进行破碎，如图 5-3-09 所示。

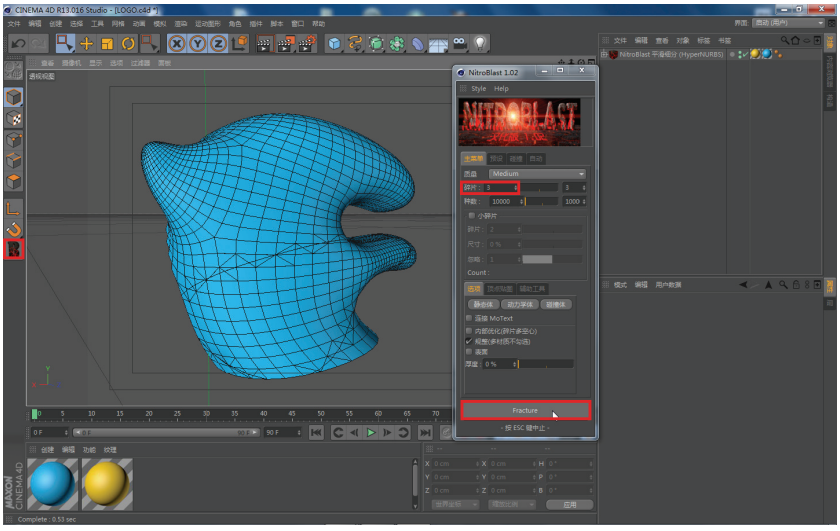


图　5-3-09

10 同样选择当前已破碎的模型，进行二次破碎（注意破碎的数量），如图 5-3-10 所示。

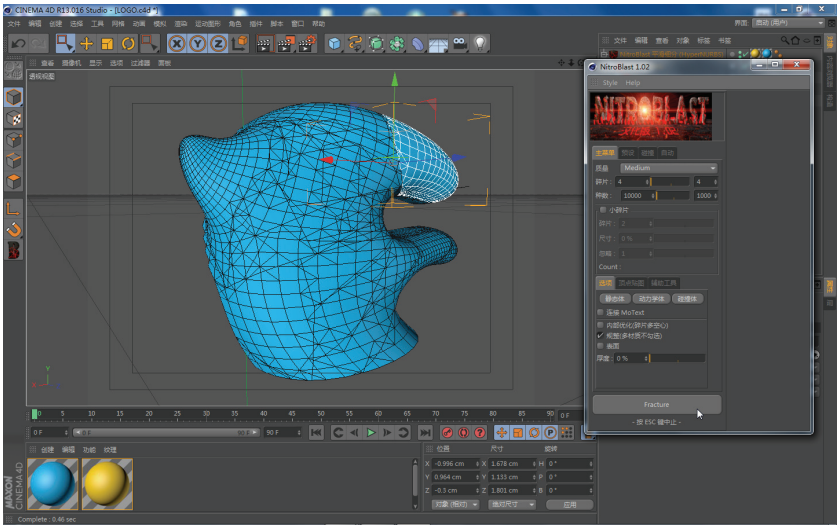


图 5-3-10

11 为了方便对破碎后的模型进行操作，选择当前破碎总组，在“碎片”属性下可以设置显示方式为“随机”，如图 5-3-11 所示。

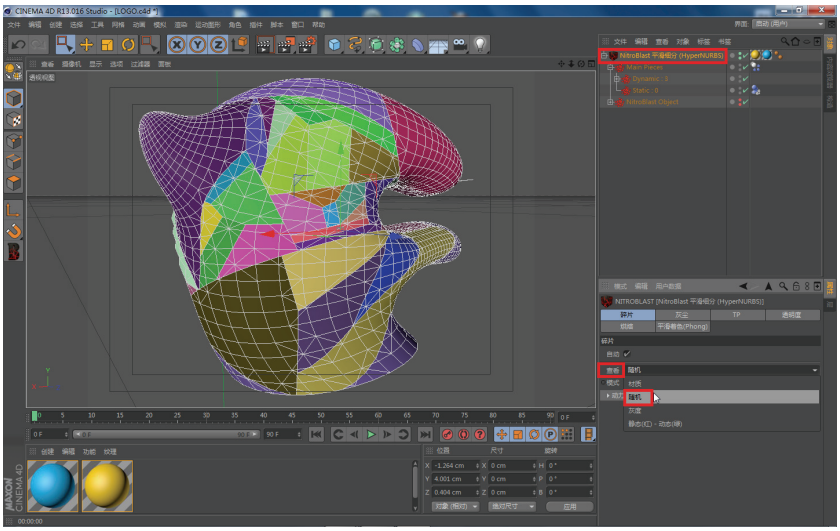


图 5-3-11

12 修改显示方式后，我们观察到当前模型破碎的裂痕不是特别的真实，主要是破碎的边比较整齐，所以选择当前模型，进入“点”级别，进行相应的调节，来增加裂纹真实感，如图 5-3-12 所示。

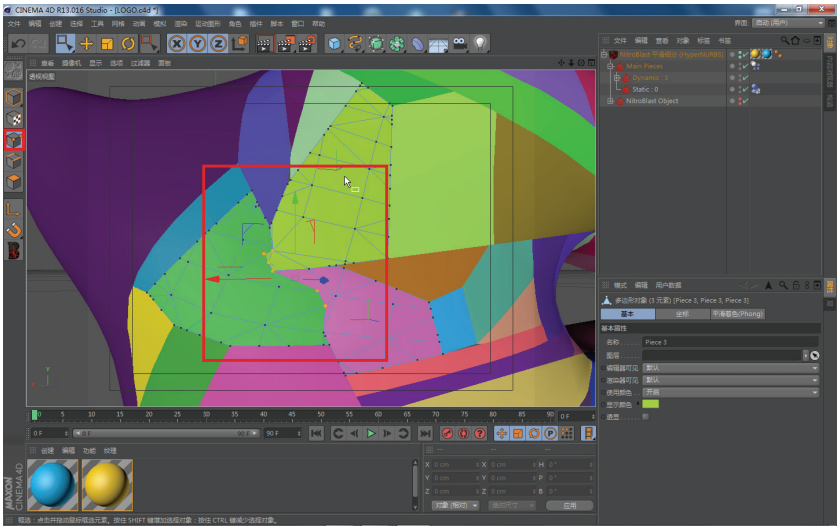


图 5-3-12

13 展开破碎组，找到所有碎片的模型，如图 5-3-13 所示。

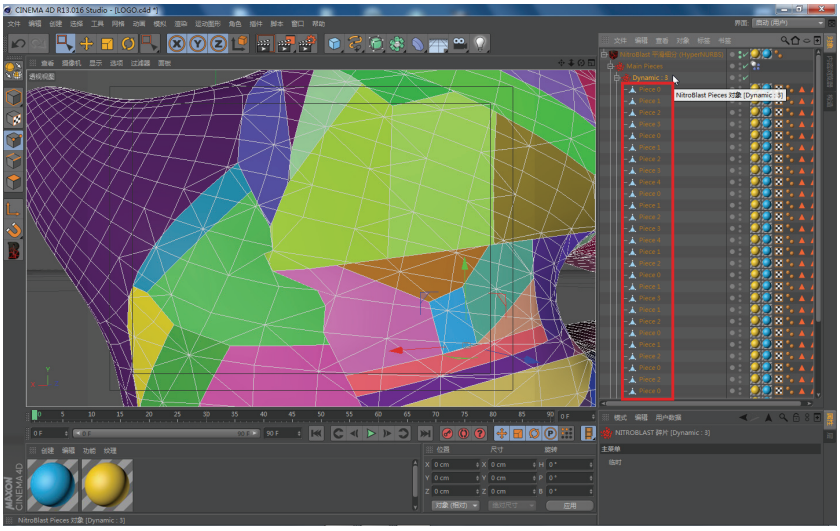


图 5-3-13

14 只保留当前的碎片，并且按快捷键〈Alt + G〉进行打组，最终模型调解效果，如图 5-3-14 所示。

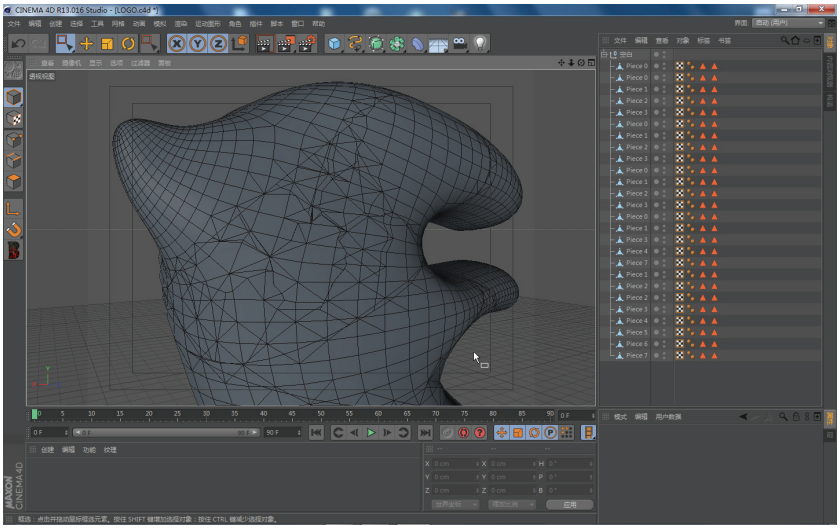


图 5-3-14

15 这时候我们可以制作模型碎裂的动画。动画的制作主要是使用“简易”效果器，这里我们要了解，“效果器”也可以当做“变形器”来使用，在运动图形下选择“简易”效果器，如图 5-3-15 所示。

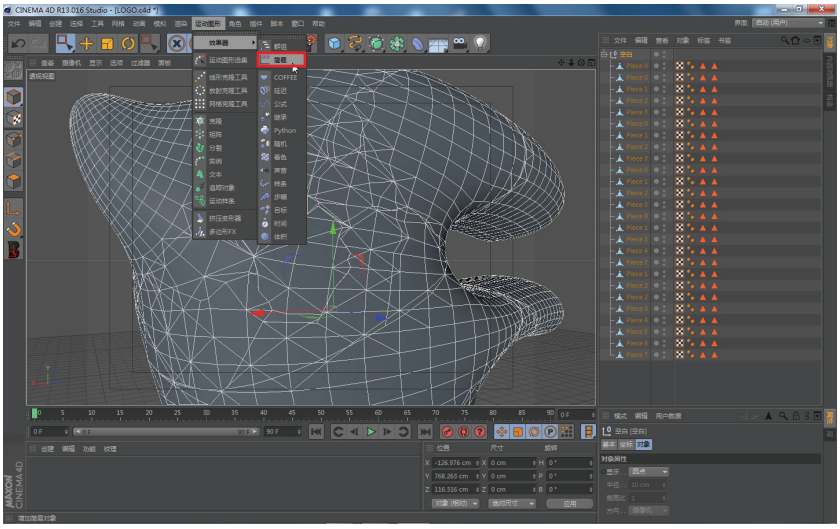


图　5-3-15

16 把“简易”效果器放在组里，并且在“变形器”属性选择“对象”（这样就可以把效果器当做变形器来使用），如图 5-3-16 所示。

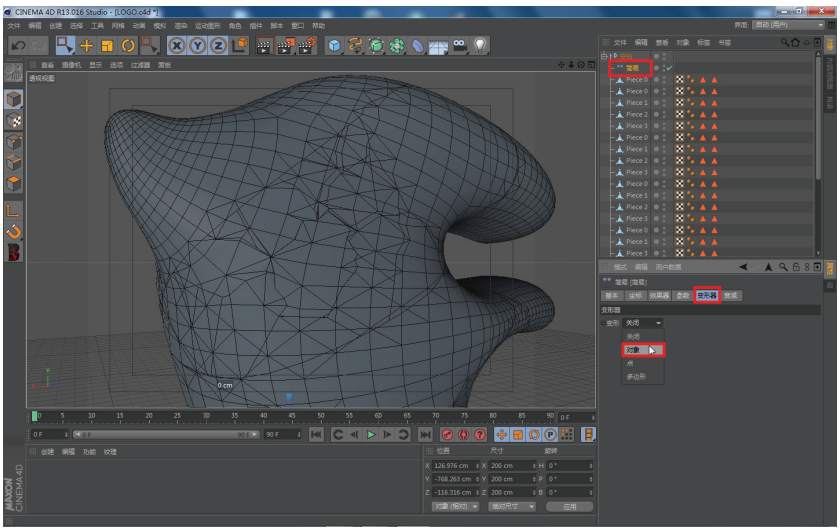


图　5-3-16

17 现在制作模型的缩放，在“参数”下设置，缩放属性为“-0.05”（注意勾选等比例），如图 5-3-17 所示。

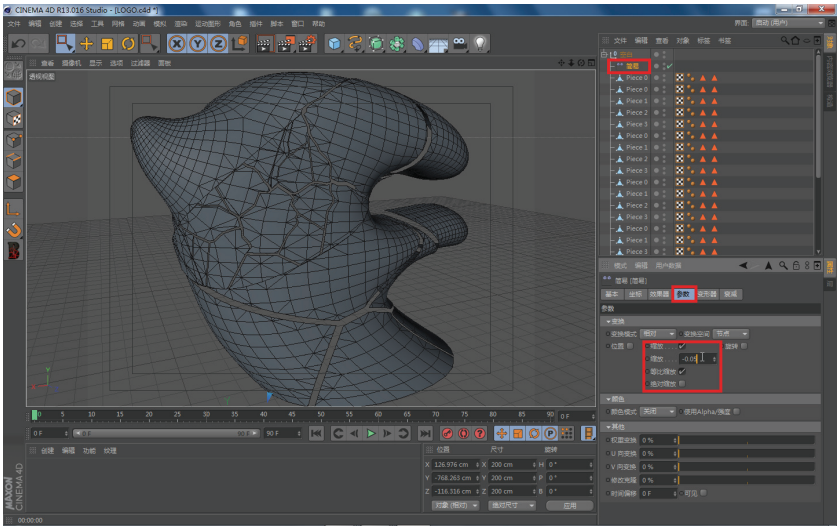


图　5-3-17

18 但是当前的缩放是针对每一个碎片的，我们希望能随时控制某一本分碎片的缩放，这样就需要在效果器开启衰减，选中“简易”效果器，在衰减属性下选中形状为“球体”，如图 5-3-18 所示。

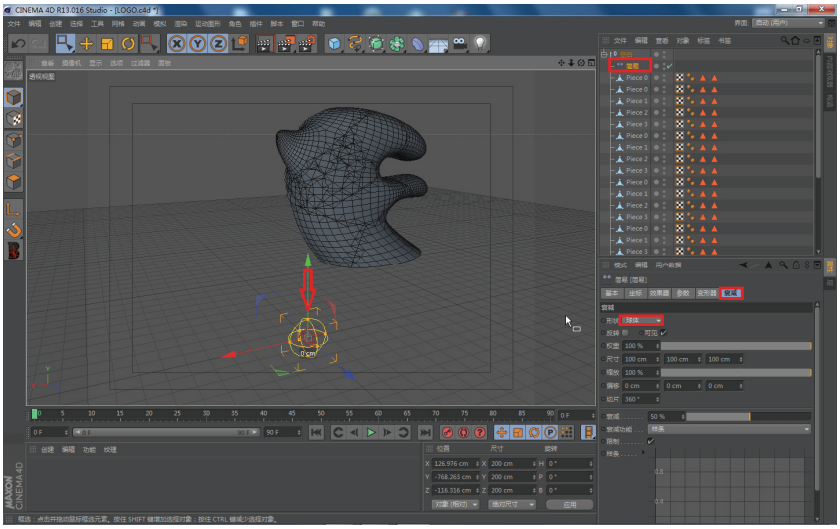


图 5-3-18

19 调整衰减的“位置”“大小”“衰减%”，从视图我们就会发现，只有在衰减的范围内，模型才会裂开，如图 5-3-19 所示。

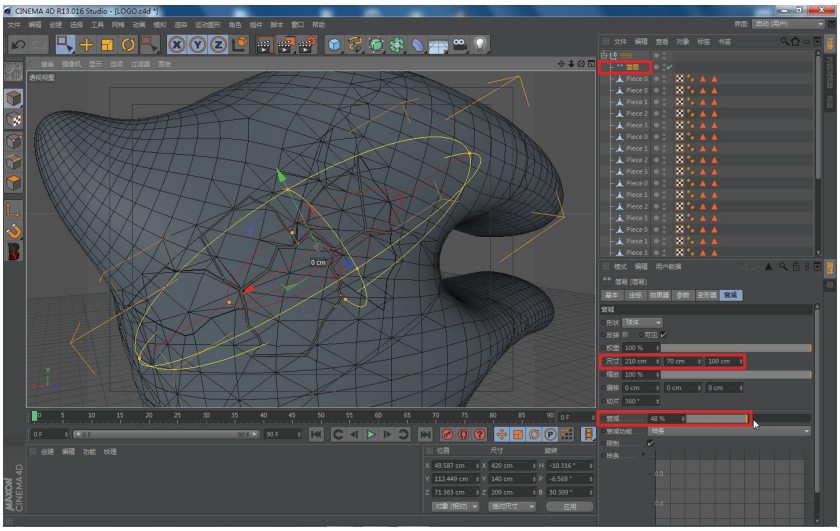


图 5-3-19

20 做好了前期的准备后，我们开始正式的制作，首先按快捷键〈Ctrl + B〉调出渲染设置，在“输出”属性下，设置尺寸 800*450，如图 5-3-20 所示。

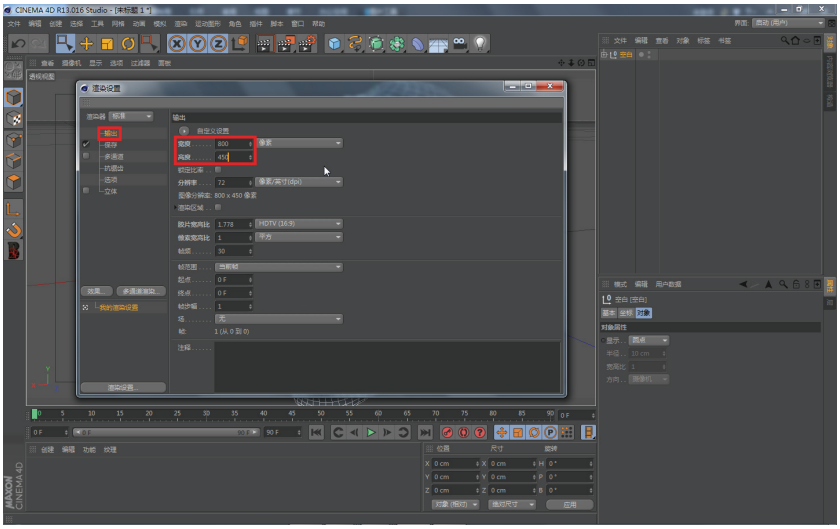


图 5-3-20

21 在模式下，选择“视图设置”，如图 5-3-21 所示。

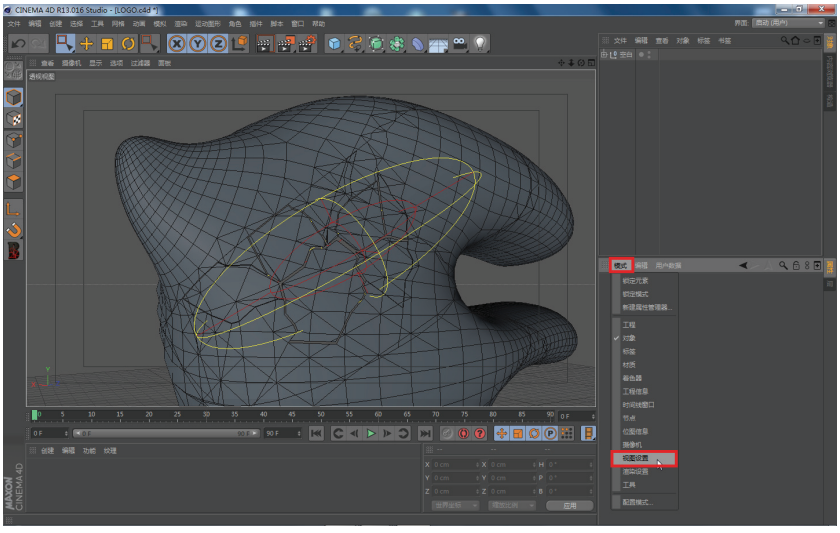


图　5-3-21

22 在“视图”属性下，勾选“动作和标题”复选框，修改边框颜色（这样可以清楚地看到不被渲染的区域），如图 5-3-22 所示。

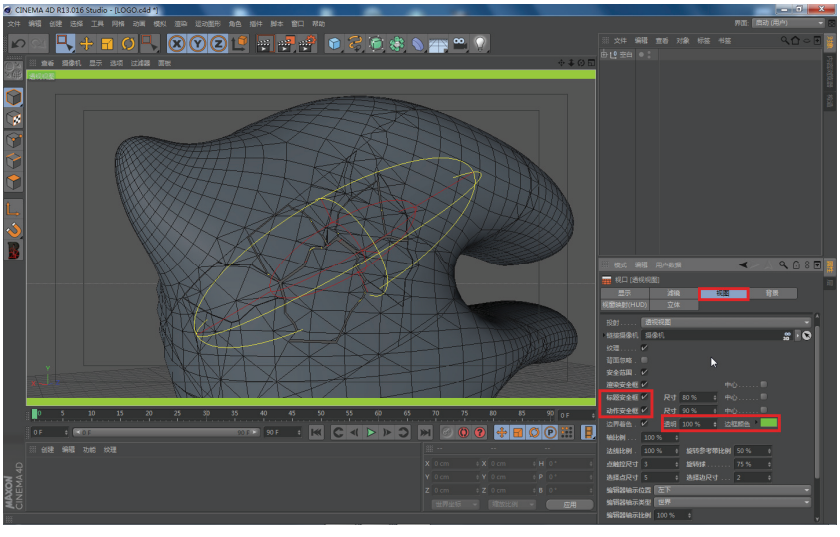


图　5-3-22

23 打开摄像机菜单，选择“摄像机”，如图 5-3-23 所示。

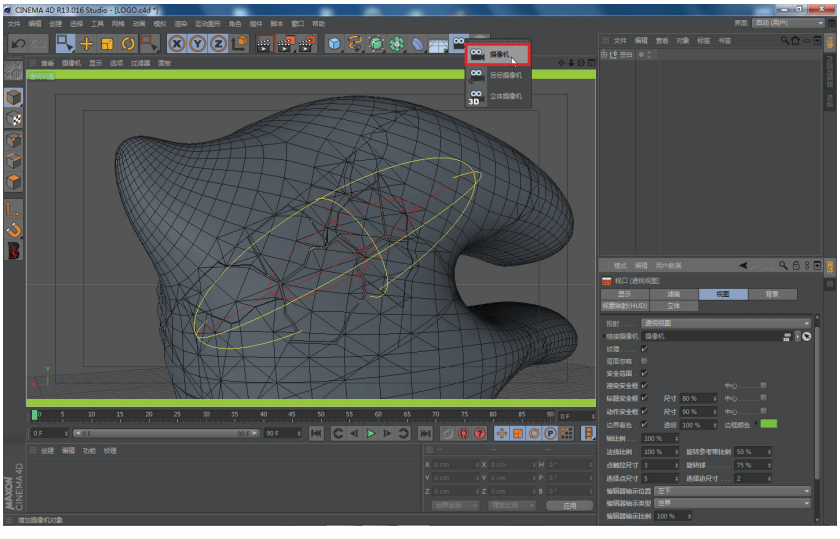


图　5-3-23

24 在对象大纲里进入摄像机视角，如图 5-3-24 所示。

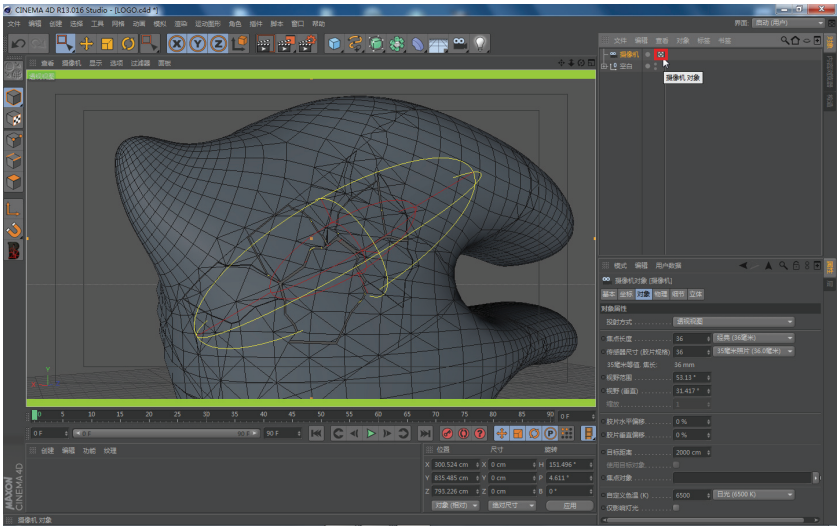


图 5-3-24

25 设置“焦点长度”为“22”，如图 5-3-25 所示。

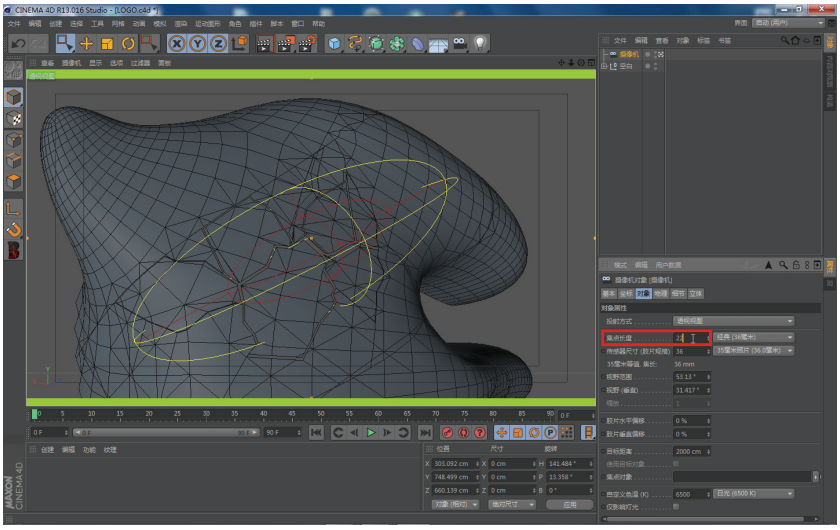


图 5-3-25

26 下面来制作摄像机动画，在“0”帧处，选择摄像机的位移属性，按住〈Ctrl〉键的同时，鼠标左键单击前面的圆点，添加关键帧，如图 5-3-26 所示。

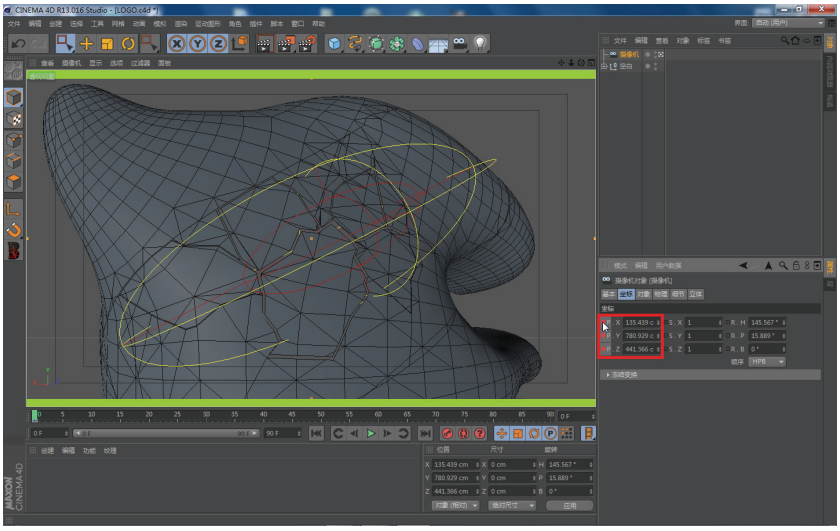


图 5-3-26

27 在“90”帧处，向前推动摄像机，选择摄像机的位移属性，同样操作，再次添加关键帧，如图 5-3-27 所示。

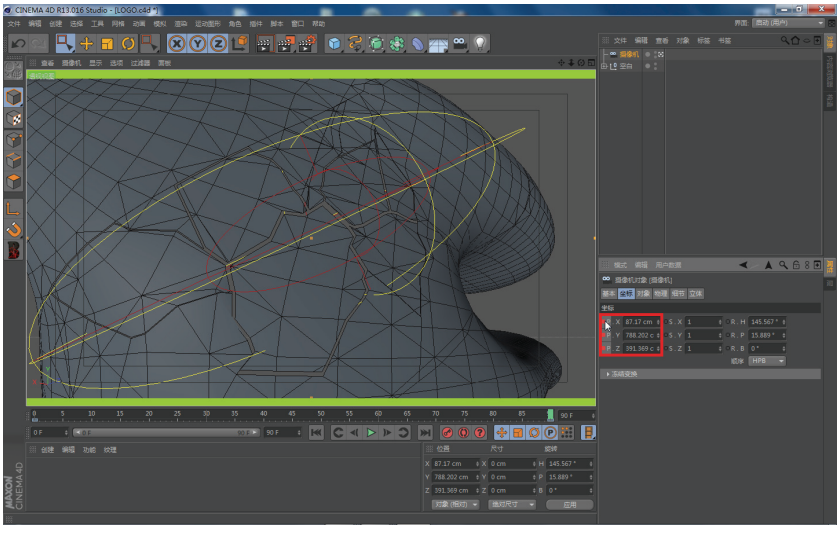


图　5-3-27

28 下面来制作碎片裂纹的动画，主要是依靠“简易的衰减”的移动。那么同上在“0”帧处，使“简易效果器”离开模型外，添加关键帧，如图 5-3-28 所示。

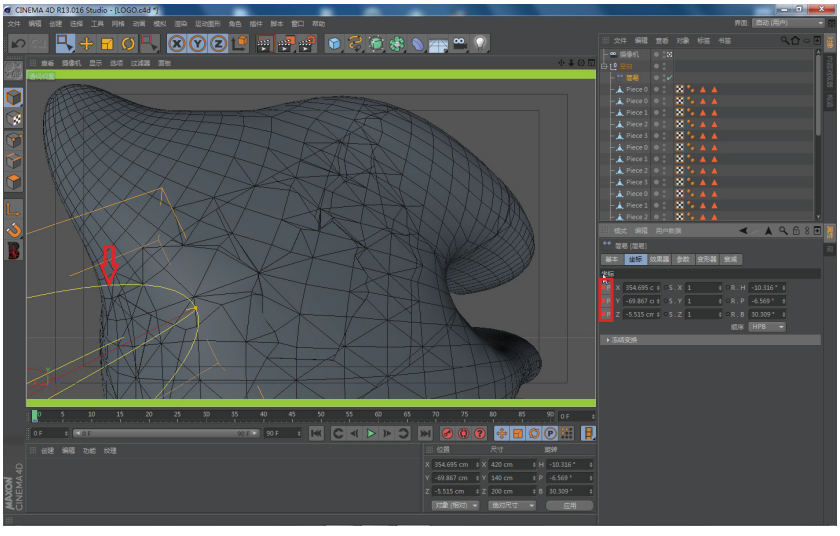


图　5-3-28

29 在“90”帧处，使“简易效果器”出现在模型内，再次添加关键帧（这里要注意随着摄像机向前推进，模型要逐步裂开），如图 5-3-29 所示。

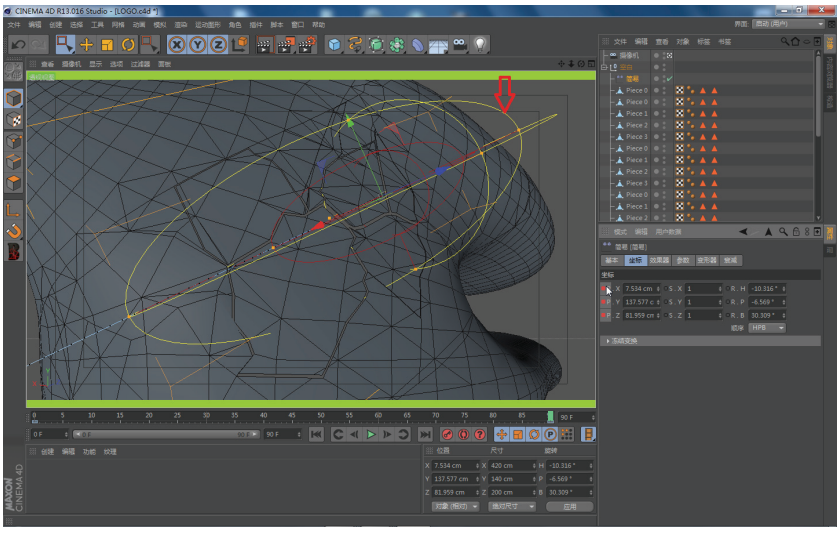


图　5-3-29

30 进行材质部分的制作，整个片子中材质分为两个部分，一个是“陈旧的外壳”，另一个是“黄金的 Logo”，在下面的部分我们将逐一讲解。新建材质球，在颜色通道，纹理属性下添加“过滤器”，如图 5-3-30 所示。

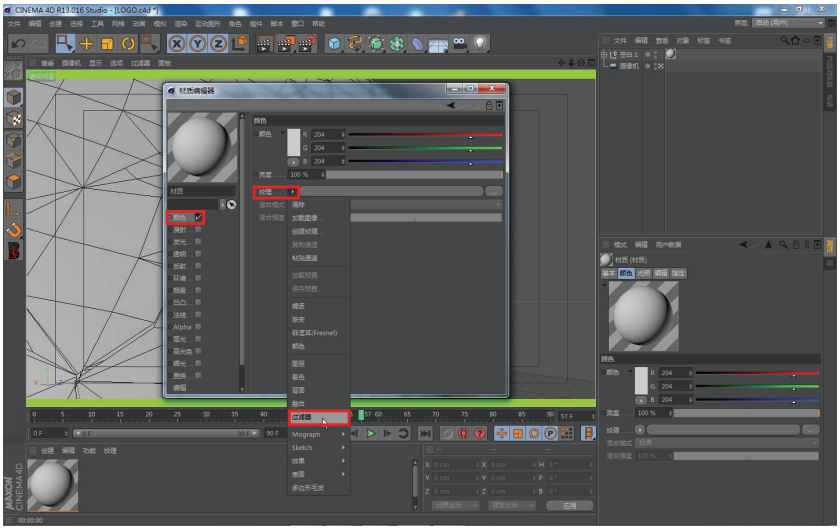


图 5-3-30

31 导入“外壳”贴图，在“过滤器”属性内，调节亮度为 -46，使图片暗一点（“过滤器”主要的作用就是对素材进行较色），如图 5-3-31 所示。

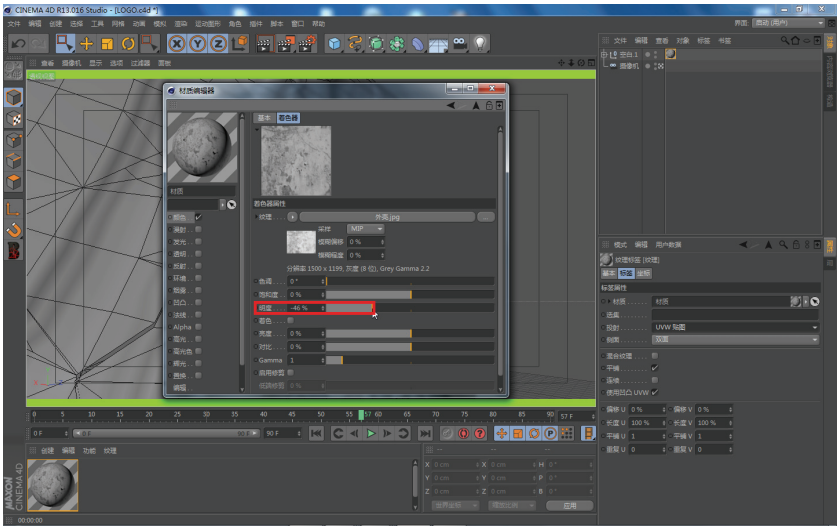


图 5-3-31

32 勾选“漫反射”，设置“亮度 75%”，如图 5-3-32 所示。

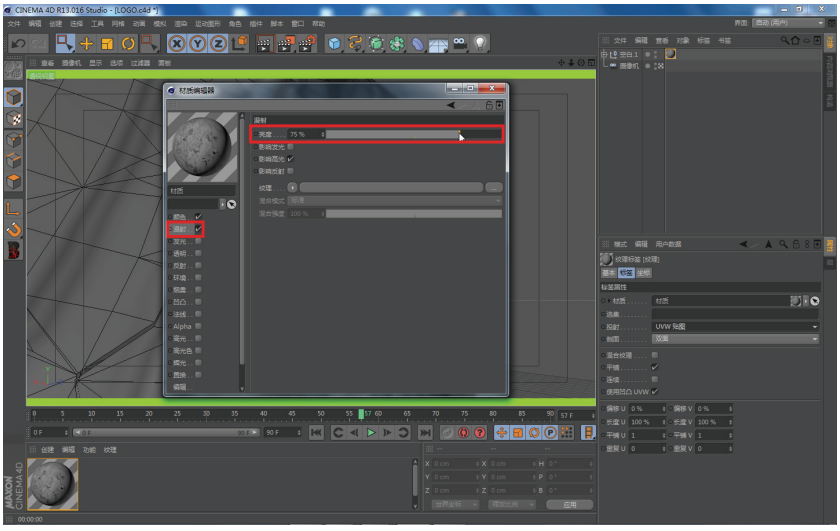


图 5-3-32

33 勾选“凹凸”，再次指认贴图，设置凹凸强度为“80%”，如图 5-3-33 所示。

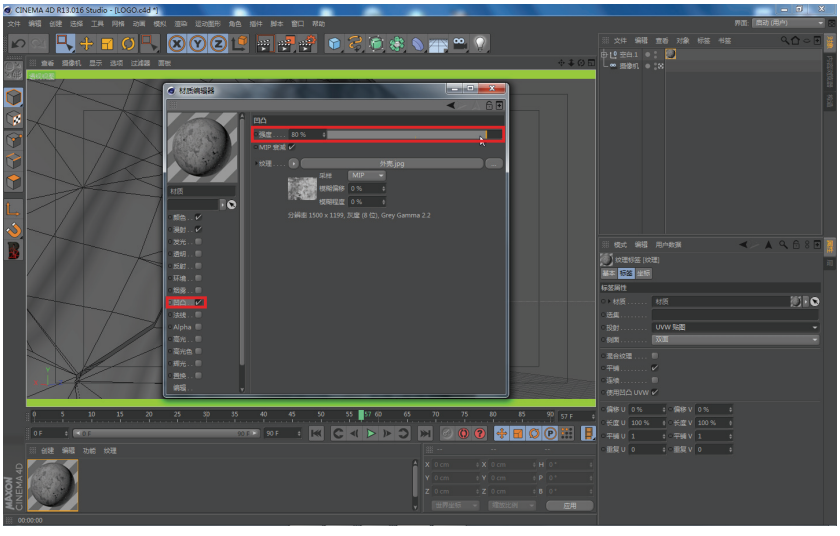


图　5-3-33

34 为了得到正确的纹理，设置材质球的投射方式为“立方体”，如图 5-3-34 所示。

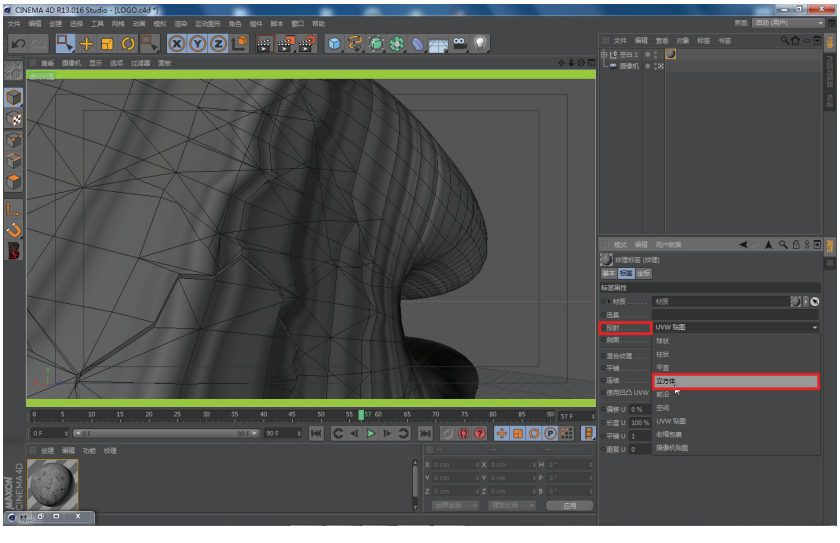


图　5-3-34

35 渲染查看效果，如图 5-3-35 所示。

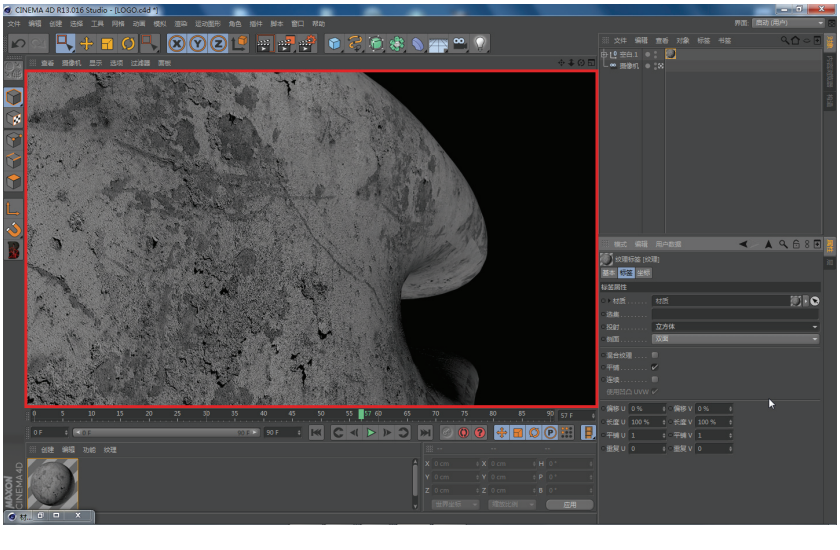


图　5-3-35

36 现在为场景添加灯光，在灯光菜单中选择“聚光灯”，如图 5-3-36 所示。

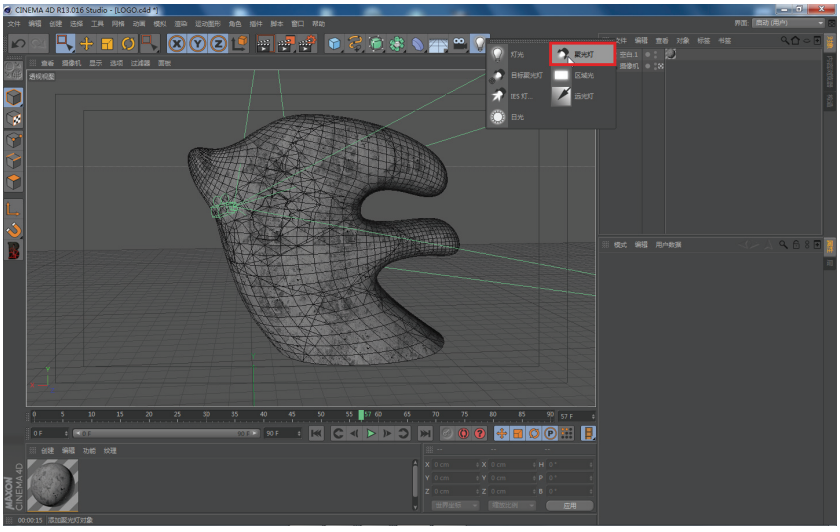


图 5-3-36

37 进入灯光视角，一定要在选中灯光的前提下，在摄像机菜单中，选择“设置活动对象为摄像机”，如图 5-3-37 所示。

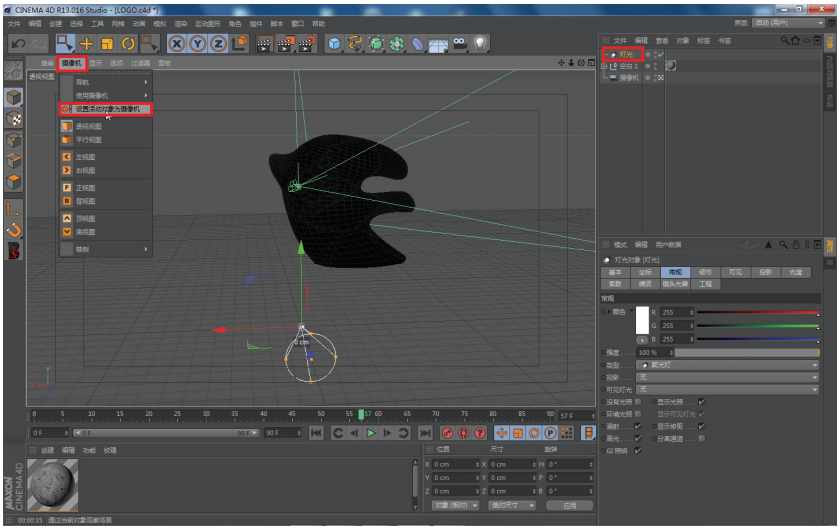


图 5-3-37

38 这样就可以进入灯光的视角从而调整灯光的位置，并且设置灯光的强度，阴影的模式，如图 5-3-38 所示。

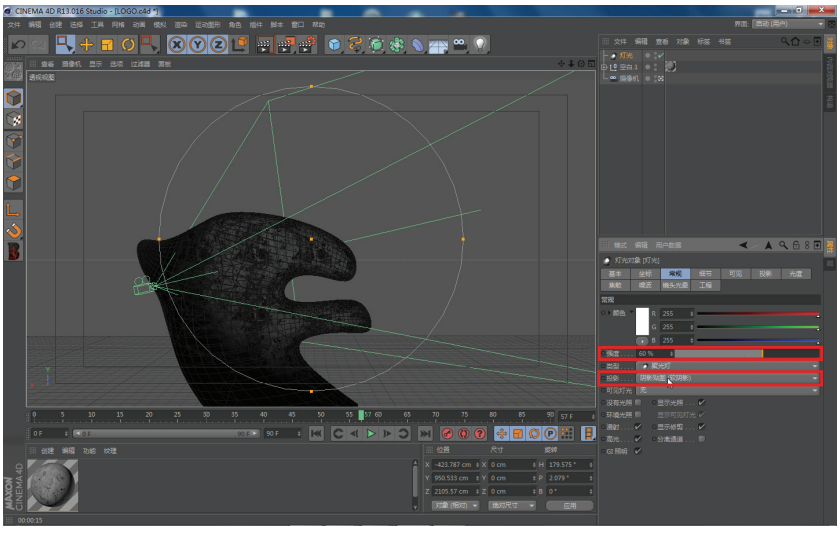


图 5-3-38

39 然后还要退出灯光视角，如图 5-3-39 所示。

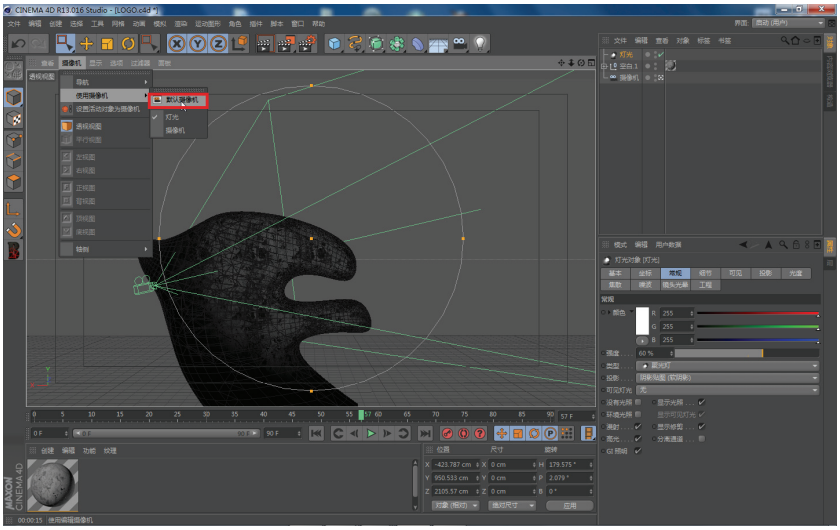


图　5-3-39

40 相同的操作再次添加聚光灯光，并调整灯光的位置，如图 5-3-40 所示。

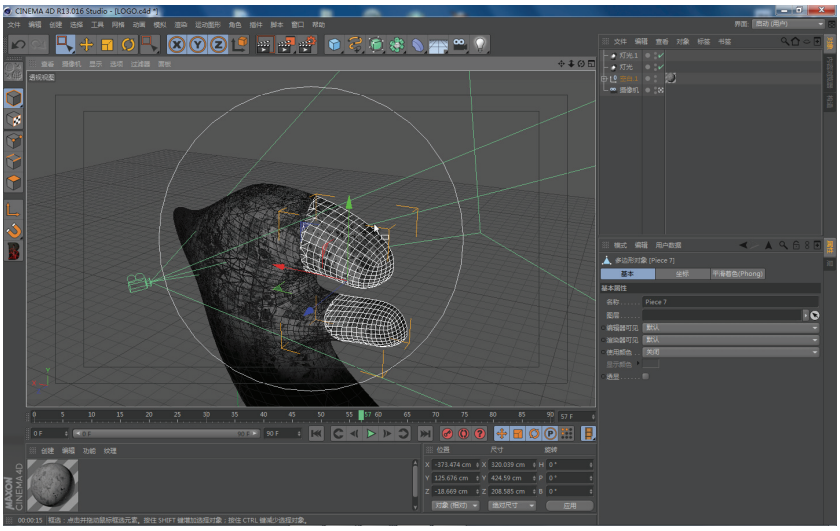


图　5-3-40

41 尝试渲染效果，按快捷键〈Ctrl +B〉，调出渲染设置，在“效果”里，添加“环境吸收”（环境吸收，也叫接触阴影，使模型接触到部分阴影），如图 5-3-41 所示。

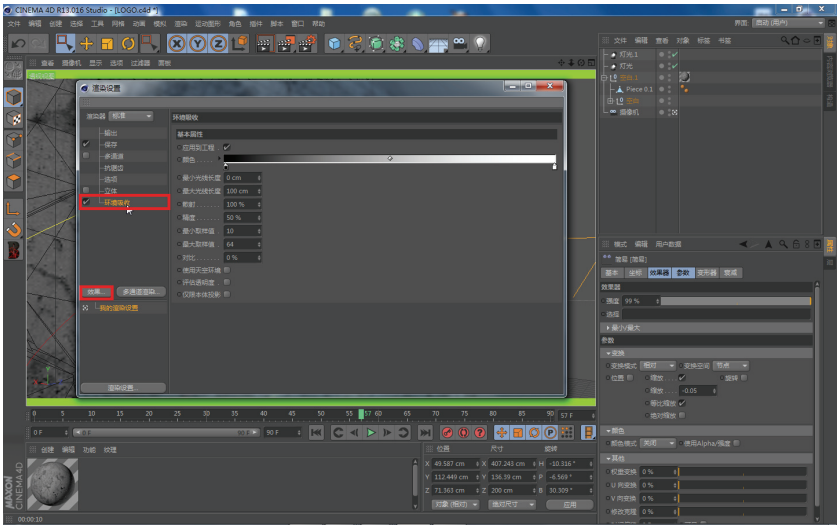


图　5-3-41

42 再次进行渲染查看，如图 5-3-42 所示。

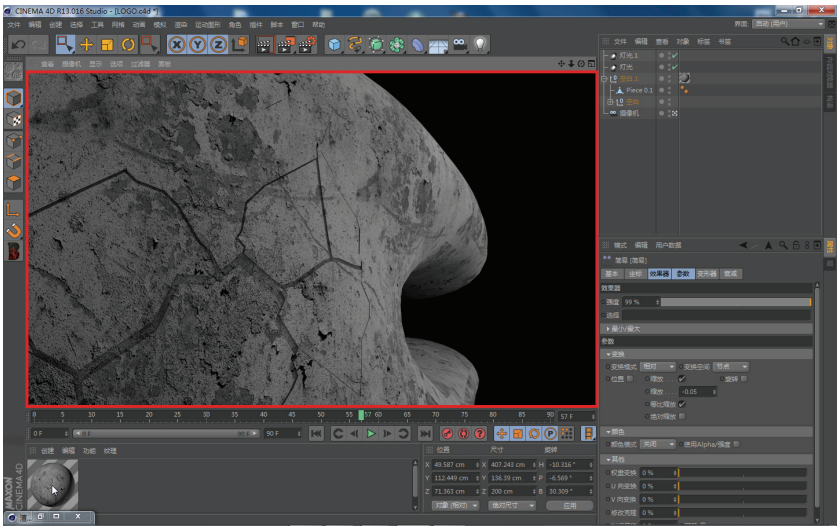


图 5-3-42

43 制作“黄金 Logo”的材质（这套材质的关键点在于它的反射环境），首先导入“Logo”的 OBJ 文件，并且赋予它新的材质球，去选掉“颜色”通道，勾选“反射”，设置“亮度 95%”，如图 5-3-43 所示。

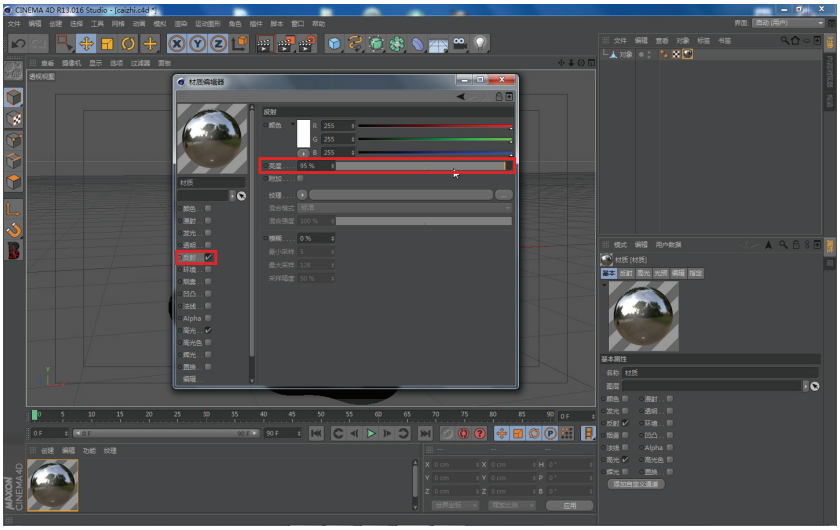


图 5-3-43

44 勾选“凹凸”，并且指认一张划痕纹理，设置“强度 17”，如图 5-3-44 所示。

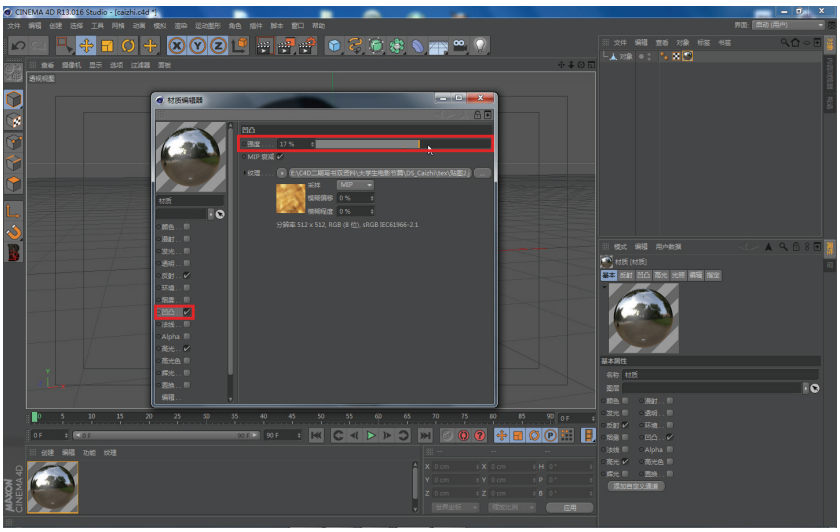


图 5-3-44

45 设置高光参数，主要特点是高光范围略小，强度较高，如图 5-3-45 所示。

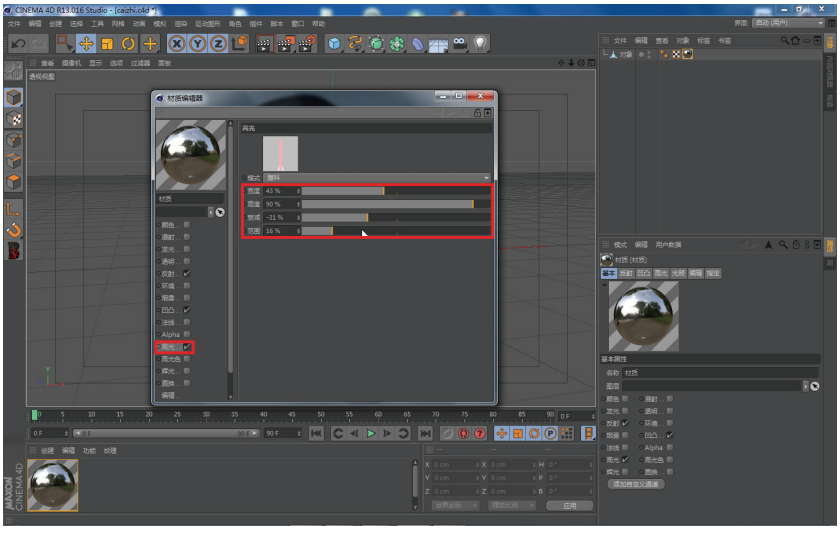


图　5-3-45

46 设置高光颜色为黄色，如图 5-3-46 所示。

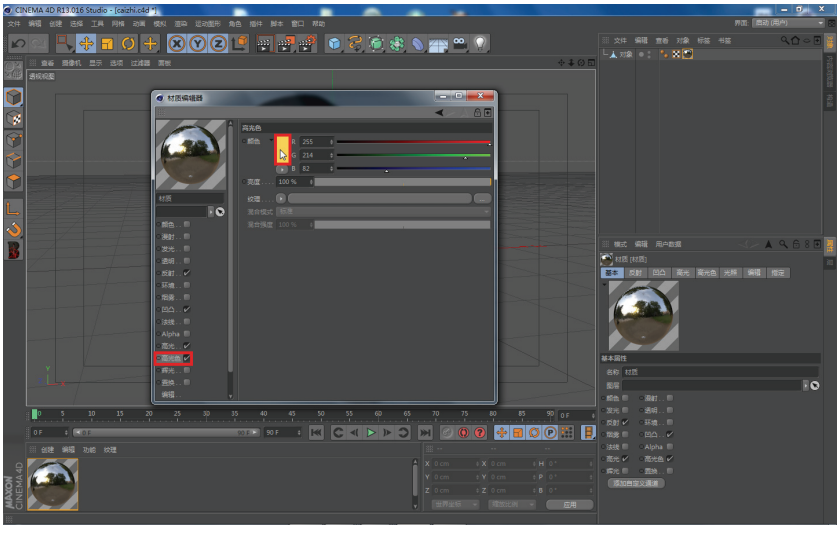


图　5-3-46

47 初步材质效果，如图 5-3-47 所示。

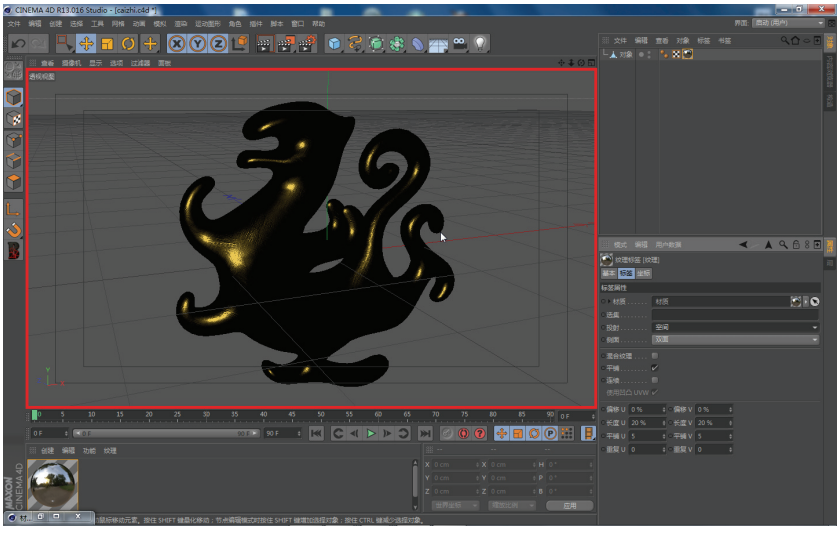


图　5-3-47

48 下面来制作最重要的反射环境，在“场景”菜单里，添加“天空”，并为“天空”指认材质，在材质属性里，只保留“发光”，然后指认“最重要的”环境图，如图 5-3-48 所示。

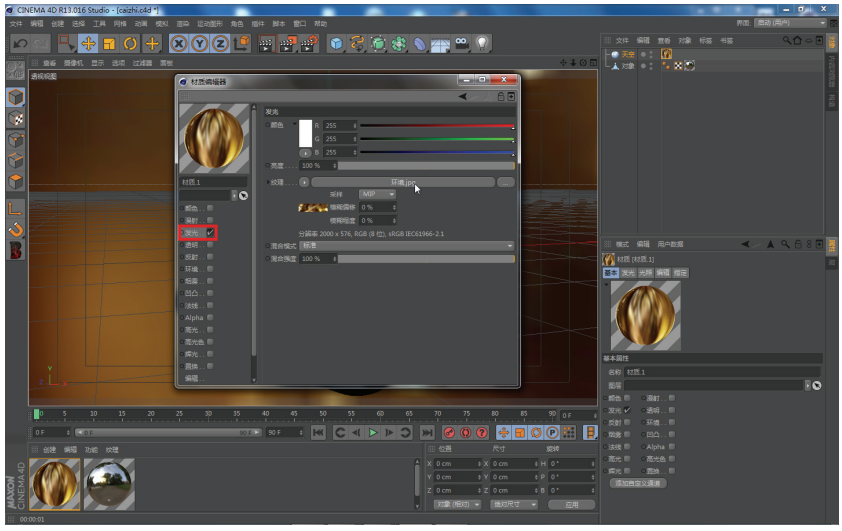


图 5-3-48

49 我们现在渲染会把环境也渲染出来，为了不影响后期的制作，我们要把天空隐藏，选中天空，单击鼠标右键调出“C4D 标签”，选择“合成标签”，并且在标签属性内取消勾选“摄像机可见”，如图 5-3-49 所示。

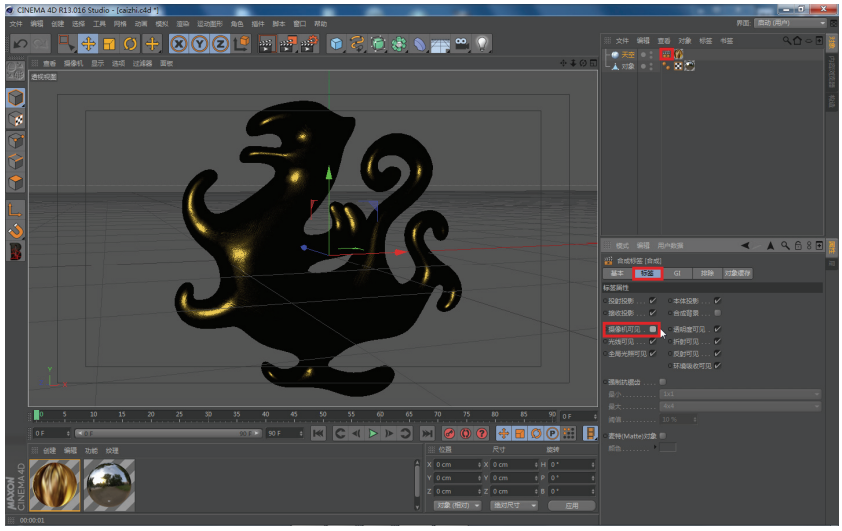


图 5-3-49

50 为场景添加灯光，来增加“高光”的细节，如图 5-3-50 所示。

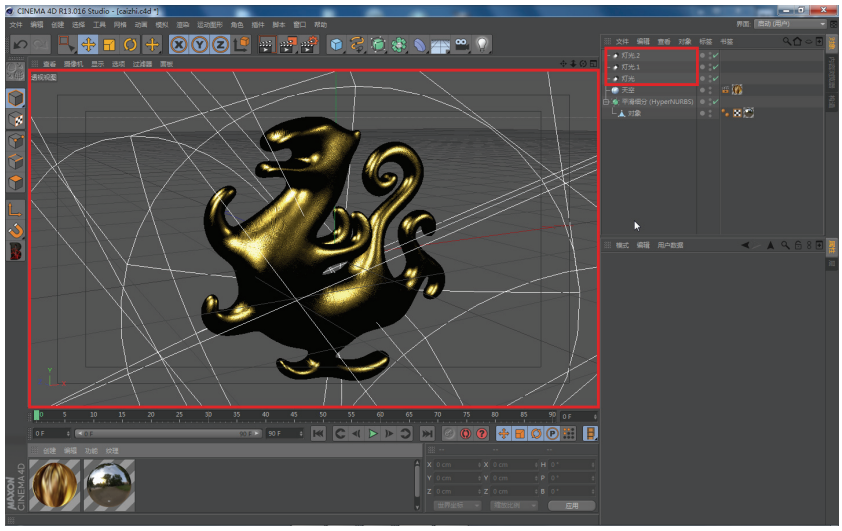


图 5-3-50

51 最终渲染效果，如图 5-3-51 所示。

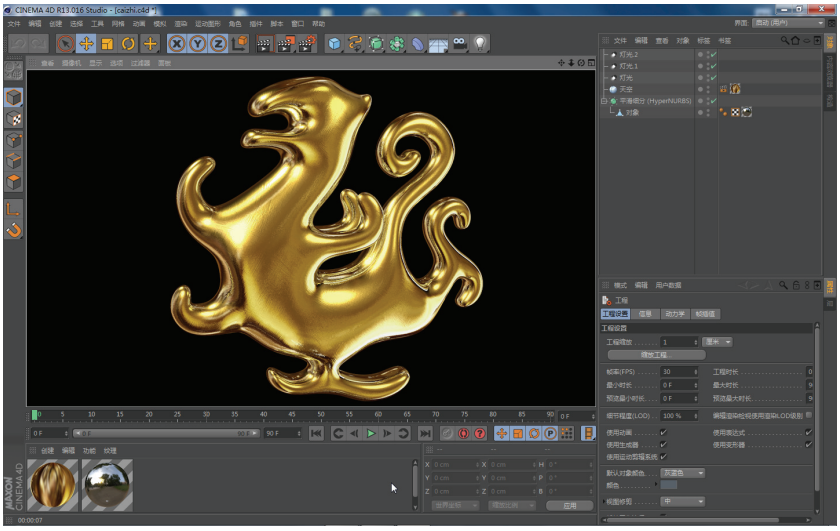


图　5-3-51

52 现在进行渲染输出，为了后期的合成制作，渲染输出相对会繁琐，我们需要进行分层渲染。以“镜头 2”为例，首先，复制当前的 C4D 工程，可以命名为“环境吸收”，删除当前的材质，指认新的材质，设置材质球属性（这是一种通过材质球得到环境吸收的方法），如图 5-3-52 所示。

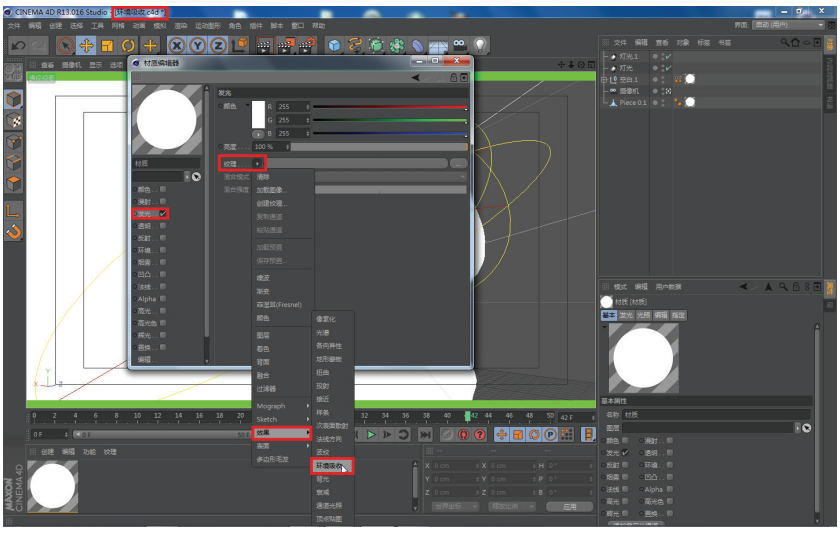


图　5-3-52

53 渲染结果，如图 5-3-53 所示。

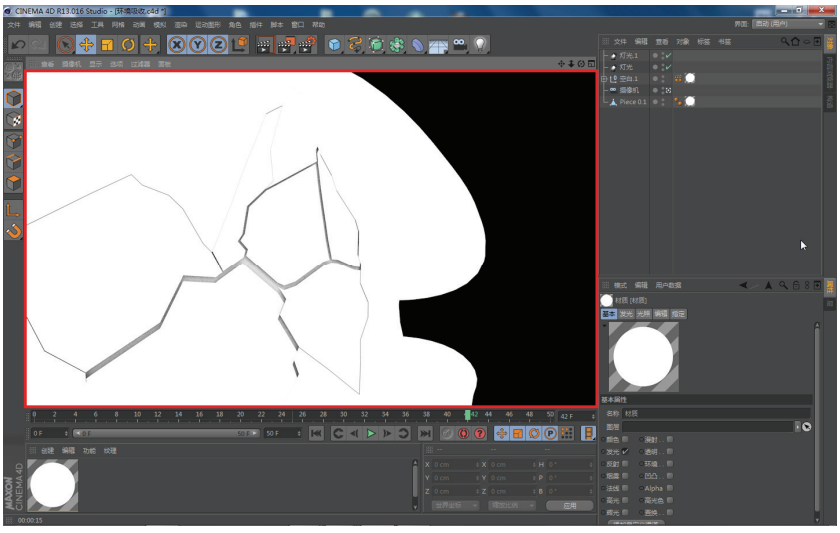


图　5-3-53

54 下面来制作“Z 通道”，也就是景深（后期制作景深模糊）。首先设置摄像机的“目标距离”，如图 5-3-54 所示。

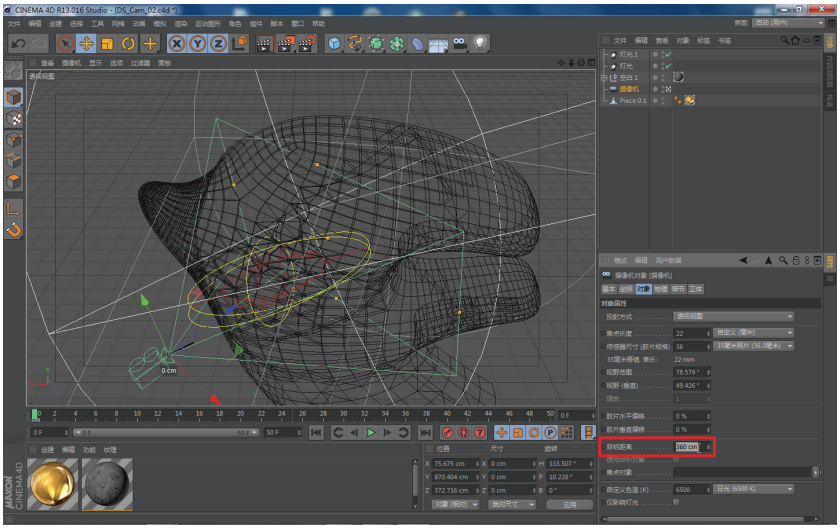


图 5-3-54

55 然后在“细节”处开启背景模糊，设置“终点”距离，如图 5-3-55 所示。

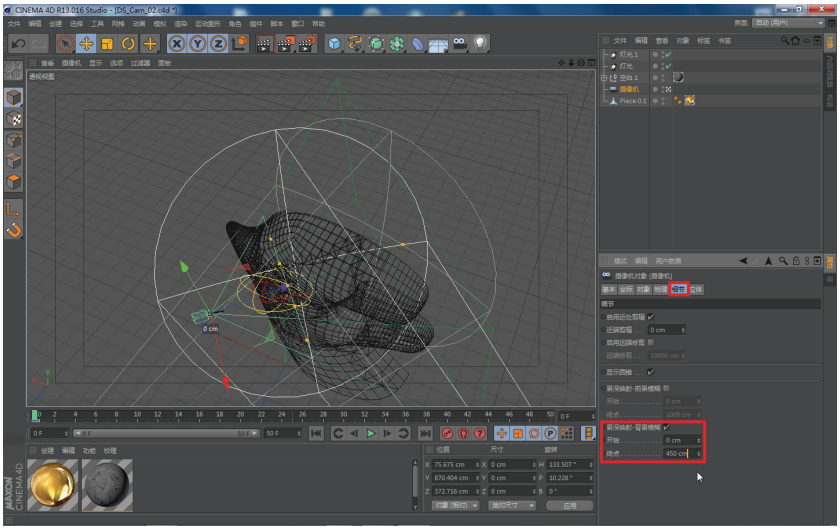


图 5-3-55

56 最后在多通道渲染里添加“深度”，如图 5-3-56 所示。

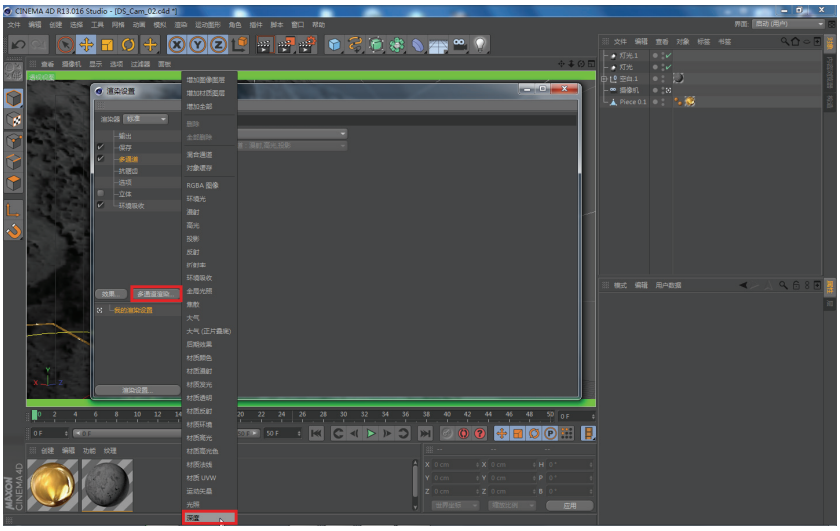


图 5-3-56

57 按快捷键〈Shift +R〉调出图片查看器，在“图层”模式下选择“单通道”，查看“深度”效果，如图 5-3-57 所示。

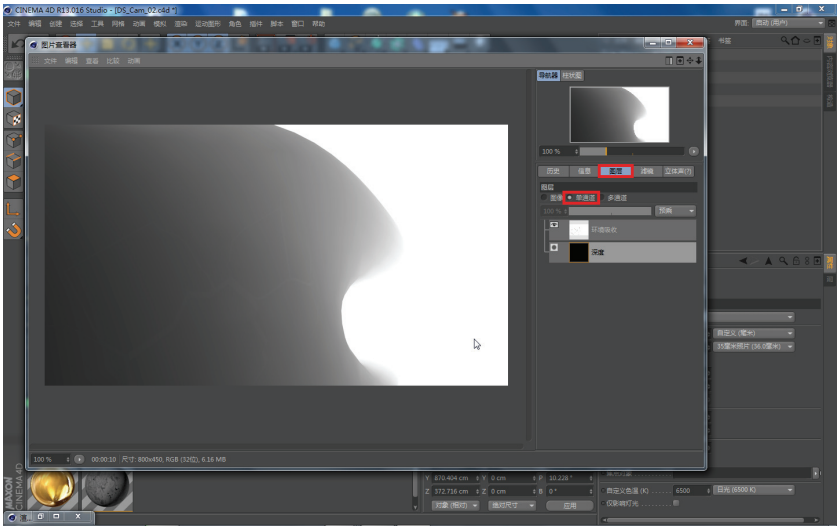


图　5-3-57

58 为了后期“扫光”的制作，我们要提取当前的外壳 Alpha 通道。对整体的外壳组，添加合成标签，如图 5-3-58 所示。

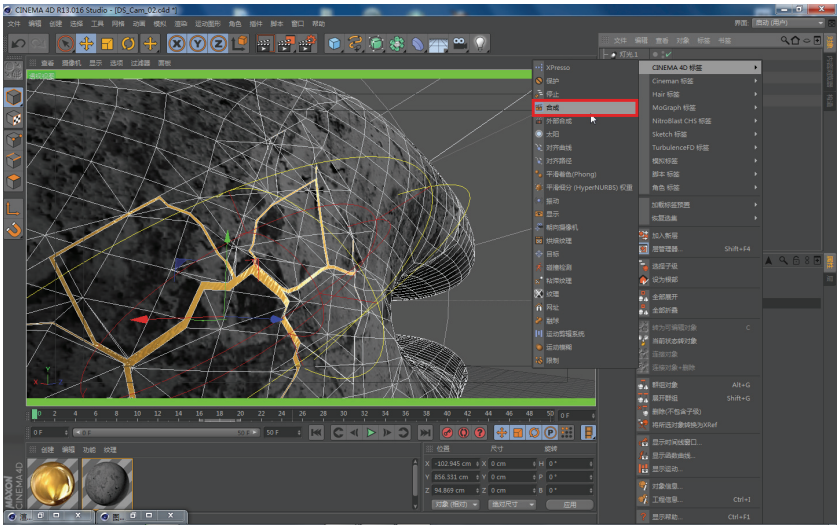


图　5-3-58

59 选中合成标签，并开启对象缓存，如图 5-3-59 所示。

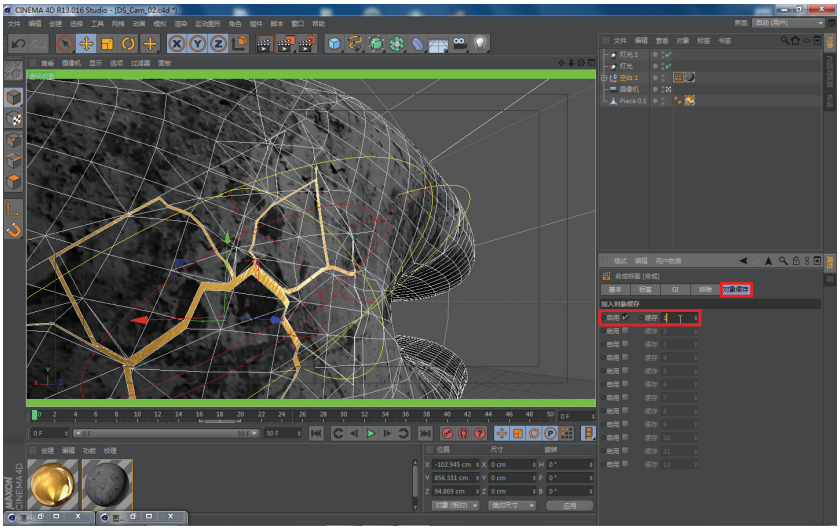


图　5-3-59

60 按快捷键〈Ctrl +B〉，调出渲染设置，在多通道渲染里添加“对象缓存”，如图 5-3-60 所示。

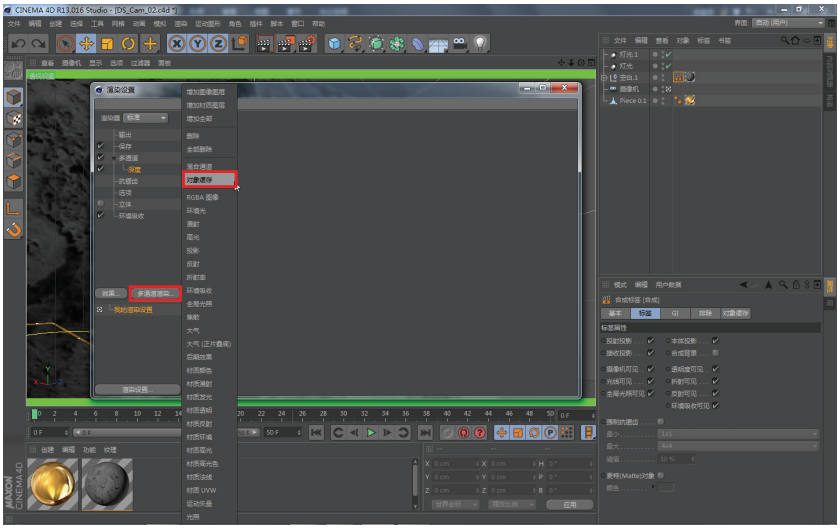


图 5-3-60

61 同样在图片查看器观察效果，如图 5-3-61 所示。

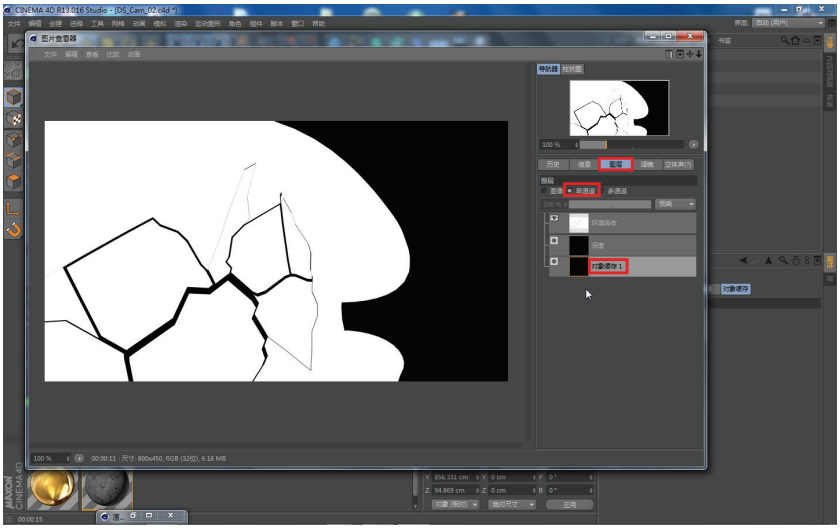


图 5-3-61

62 进行输出时，输出的文件分为两个部分，一个“常规图像”，另一个是“多通道文件”。主要是设置文件的名称、位置以及格式，如图 5-3-62 所示。

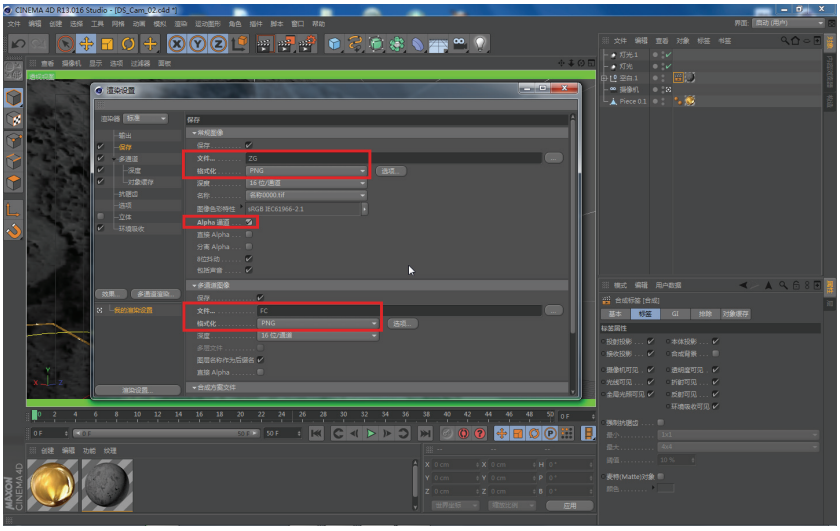


图 5-3-62

63 最后还要导出 C4D 的摄像机，这就用到了“合成方案”，具体用法在 AE 合成中讲解，如图 5-3-63 所示。

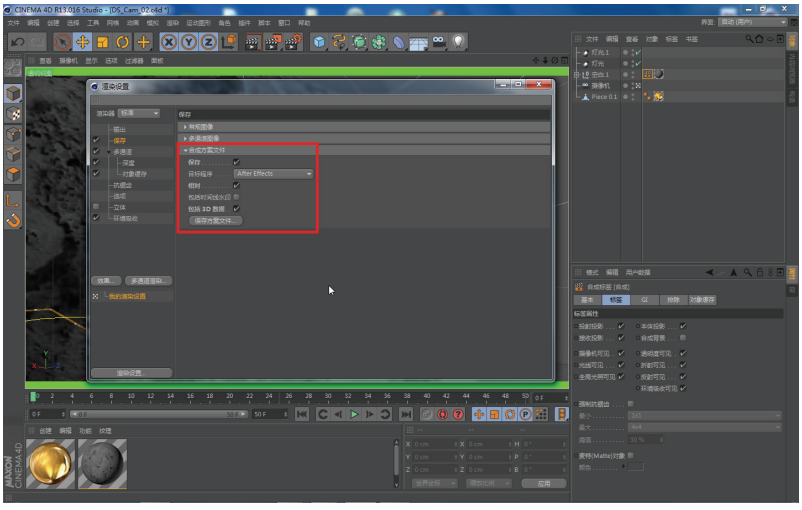


图　5-3-63

## 5DS+智作 5.4　在 AE 中进行合成

01 打开 AE，按快捷键〈Ctrl +N〉新建项目，同时进行相应设置，如图 5-4-01 所示。

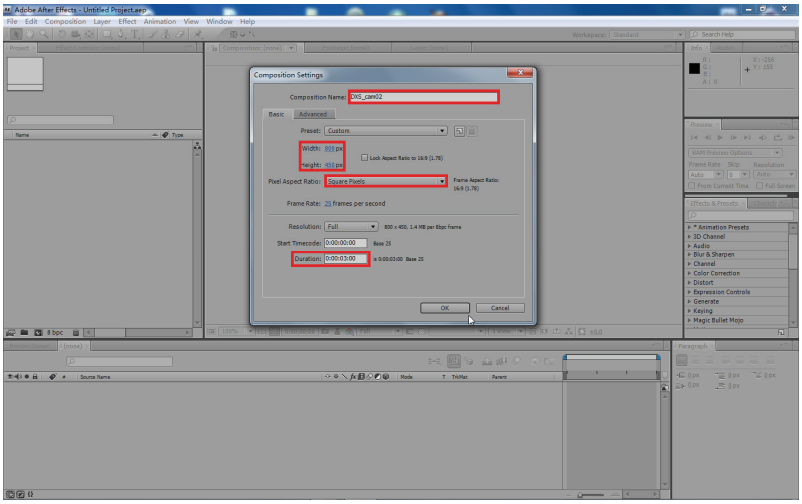


图　5-4-01

02 导入渲染的“常规图像素材”，如图 5-4-02 所示。

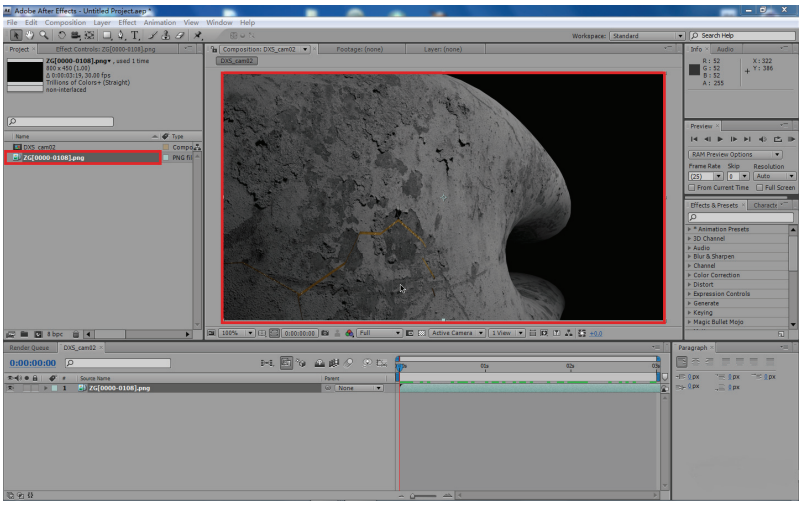


图　5-4-02

03 对素材进行较色处理，为其添加“Levels（色阶）”，如图 5-4-03 所示。

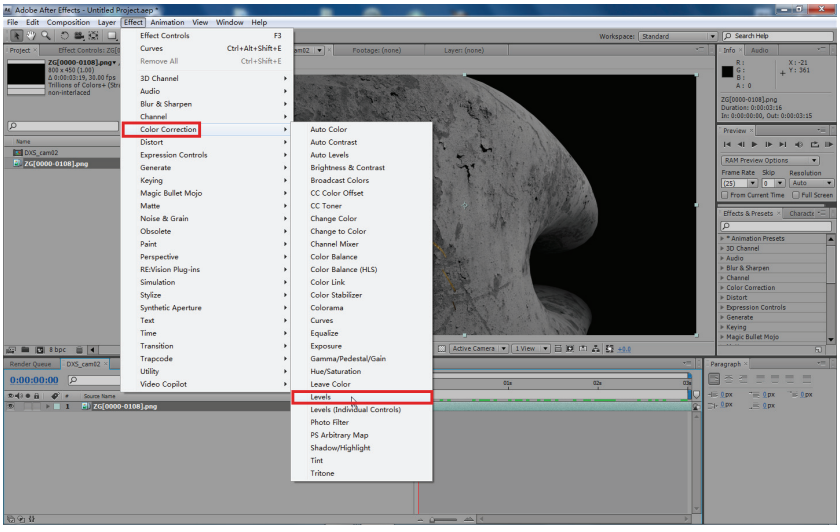



图 5-4-03

04 调节色阶的分布图，如图 5-4-04 所示。

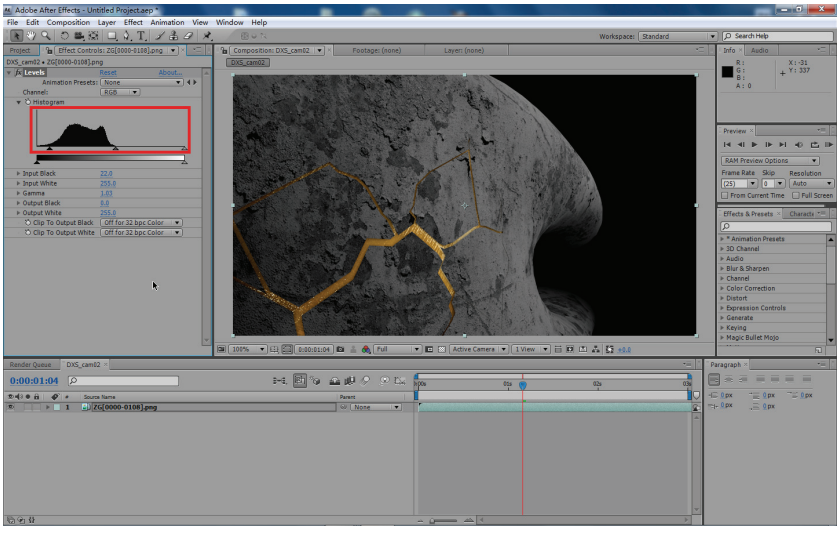


图 5-4-04

05 按快捷键〈Ctrl+ D〉，复制当前素材，并调整叠加模式为“Add（叠加）”，如图 5-4-05 所示。

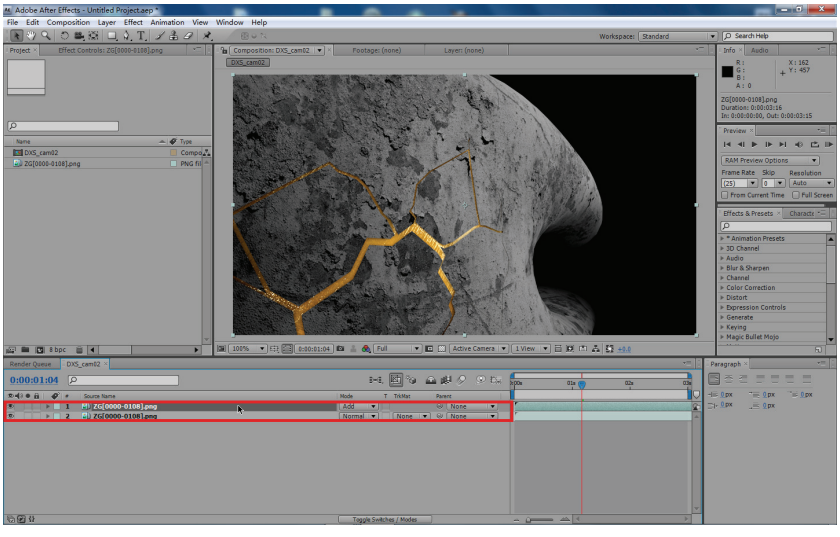


图 5-4-05

06 全部选择当前图层，进行合成嵌套（Ctrl+Shift+C），可以命名为“XXX”，如图 5-4-06 所示。

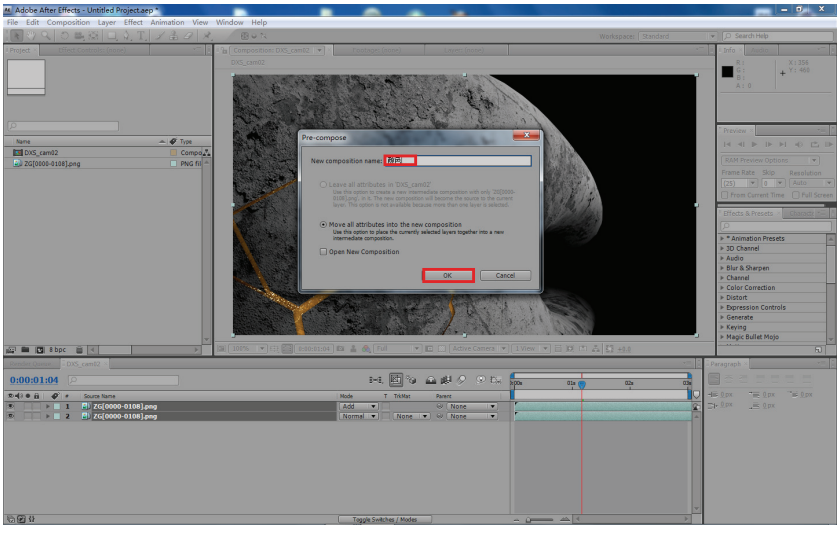


图　5-4-06

07 再次复制图层，对“上层”添加“Curves 曲线”，调整曲线形态，主要作用是压暗，如图 5-4-07 所示。

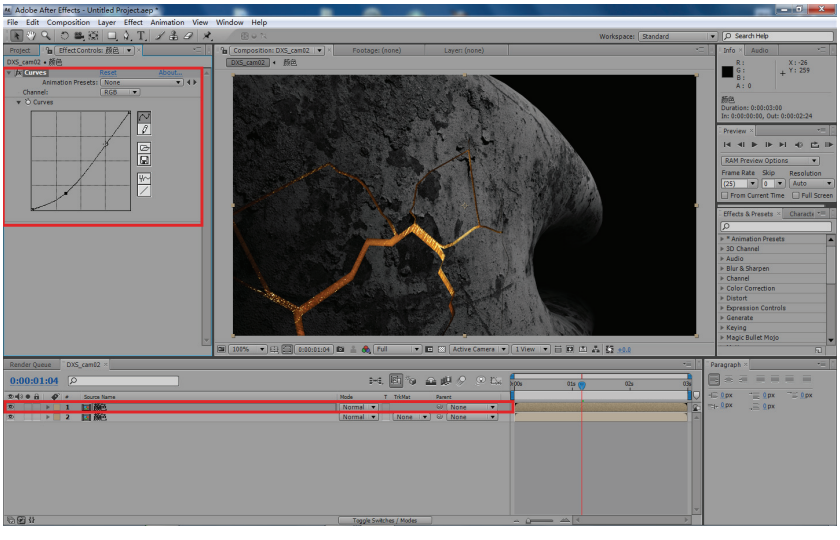


图　5-4-07

08 使用钢笔工具，为其勾画 MASK，并勾选“Inverted 翻转”以及增加羽化值，主要作用是把中间裂纹的部分较亮，为后面添加光效做准备，如图 5-4-08 所示。

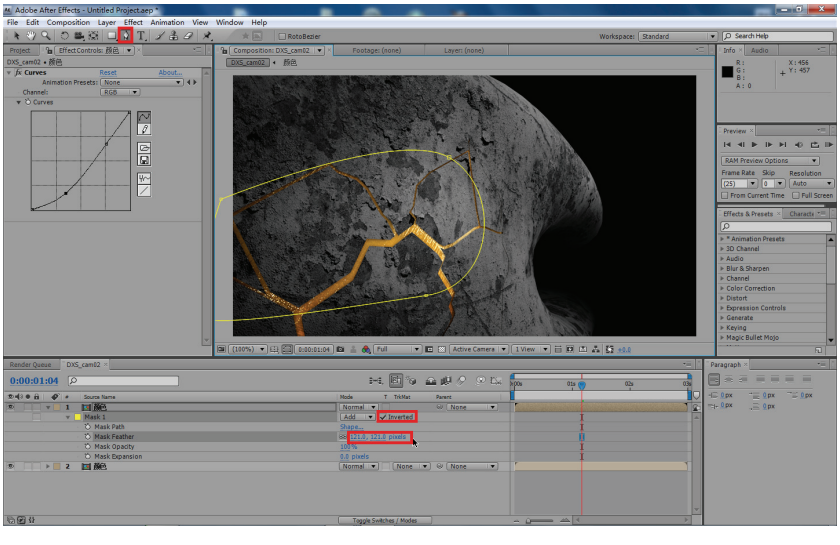


图　5-4-08

09 导入渲染的“环境吸收”素材，放在最上层，如图 5-4-09 所示。

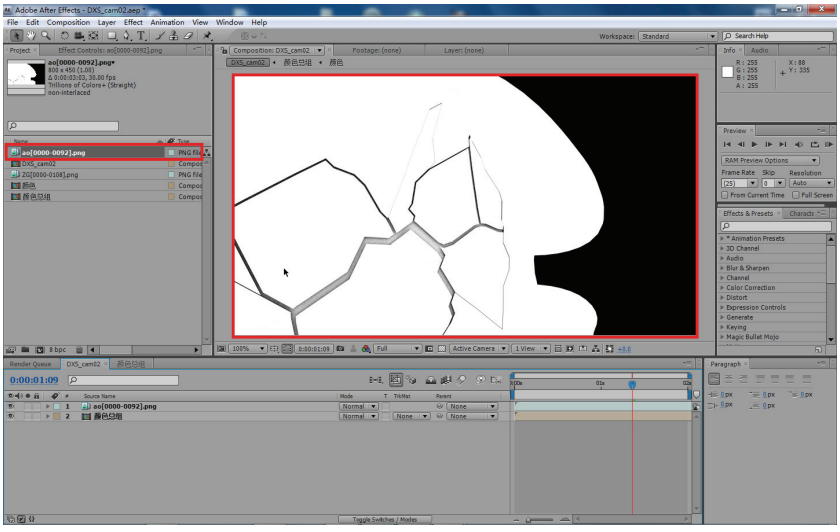


图 5-4-09

10 调整叠加模式为“正片叠底”，按〈T〉键调出透明度为 50%（来增加裂缝的接触阴影），如图 5-4-10 所示。

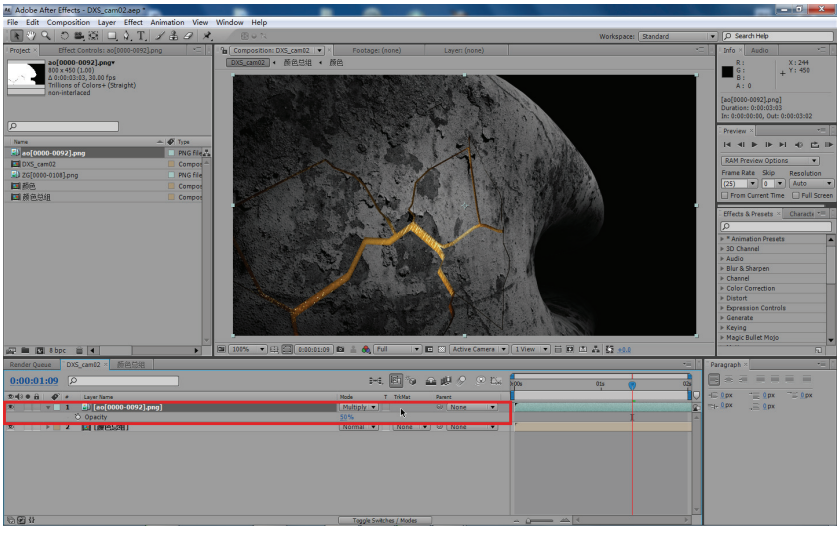


图 5-4-10

11 下面来制作样片中的“光效”，制作起来会比较繁琐一些，需要用到 C4D 里的摄像机，这样就必须生成“合成方案”，而这个针对 AE 的“合成方案”就是后缀名为“XXX.aec”文件。首先将它导入 AE 里，如图 5-4-11 所示。

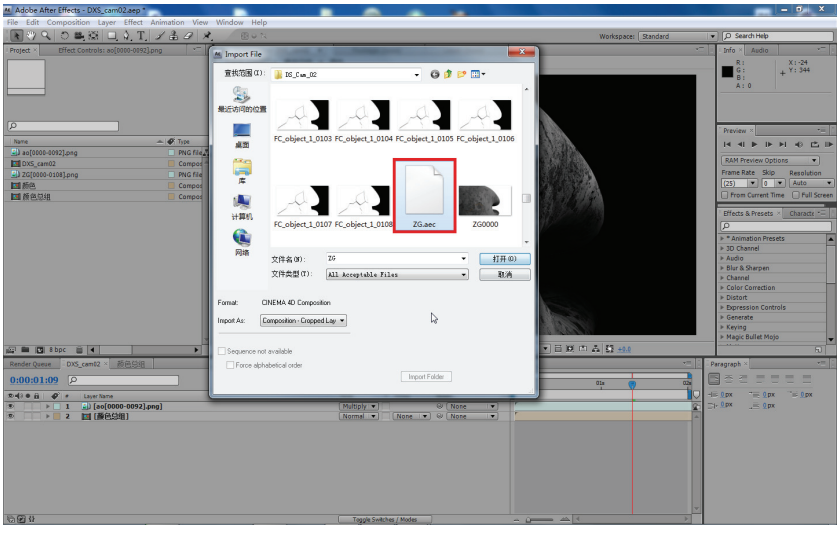


图 5-4-11

12 导入后素材窗口会多出两个文件夹，例如“ZG”的文件夹存放的是渲染的常规图像，以及 3D 数据（摄像机或者灯光）；而“Special Passes”的文件夹存放的是多通道图像（外壳的对象缓存以及 Z 通道），双击进入“ZG”的合成嵌套组，如图 5-4-12 所示。

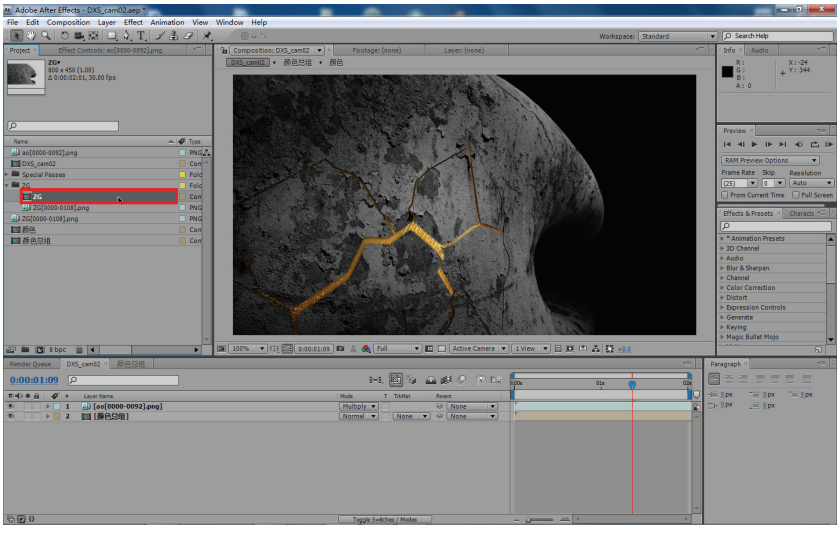


图　5-4-12

13 在“Special Passes”的文件里找到“外壳对象缓存（Alpha 通道）”放置位置，如图 5-4-13 所示。

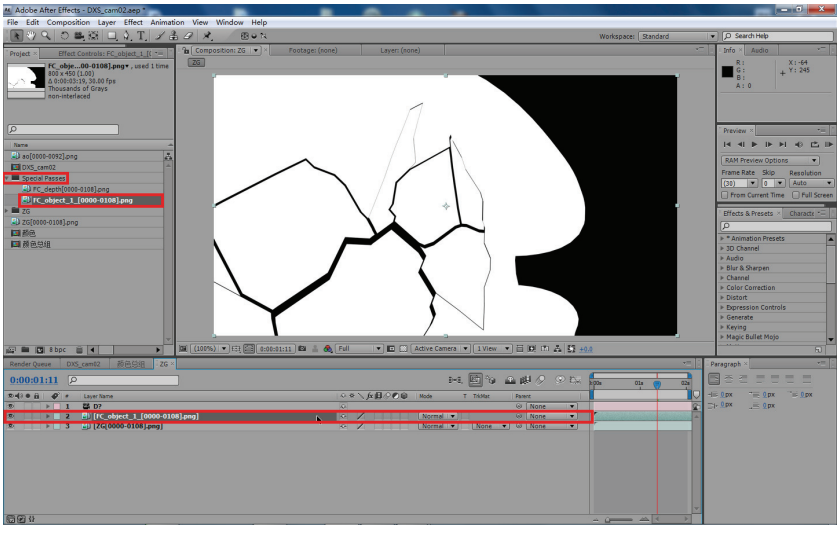


图　5-4-13

14 选择“ZG”层，在轨道蒙版（Track Matte）处，选择“Luma Inverted Matte（明度信息反向蒙版）”，这样就得到“裂纹”的区域，如图 5-4-14 所示。

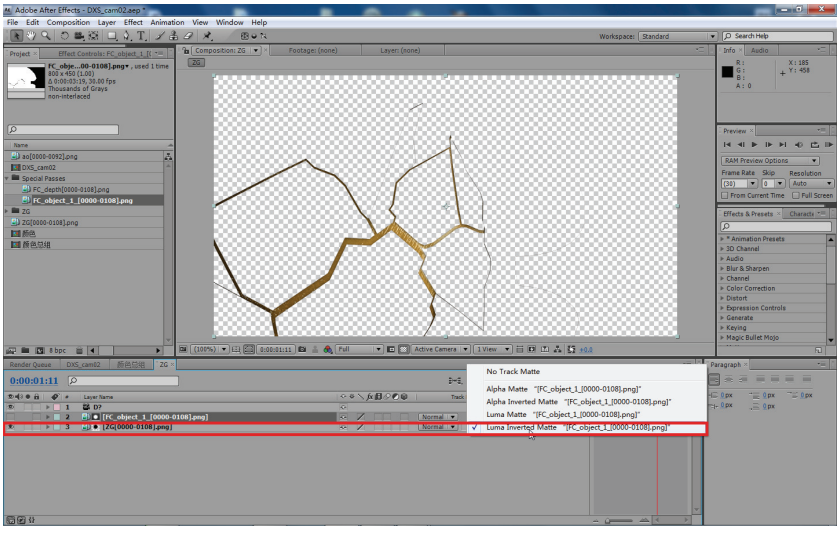


图　5-4-14

15 导入序列素材“火动”（这套素材是光效的关键），如图 5-4-15 所示。

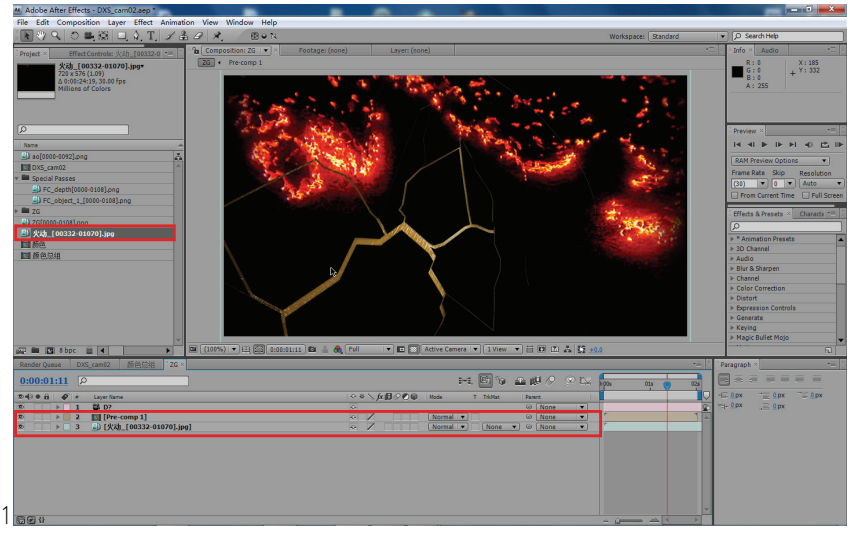


图 5-4-15

16 下面我们要进行非常关键的制作，需要把“素材”匹配给我们在 C4D 导入的“摄像机”，那就必须要打开“素材”的三维层，如图 5-4-16 所示。

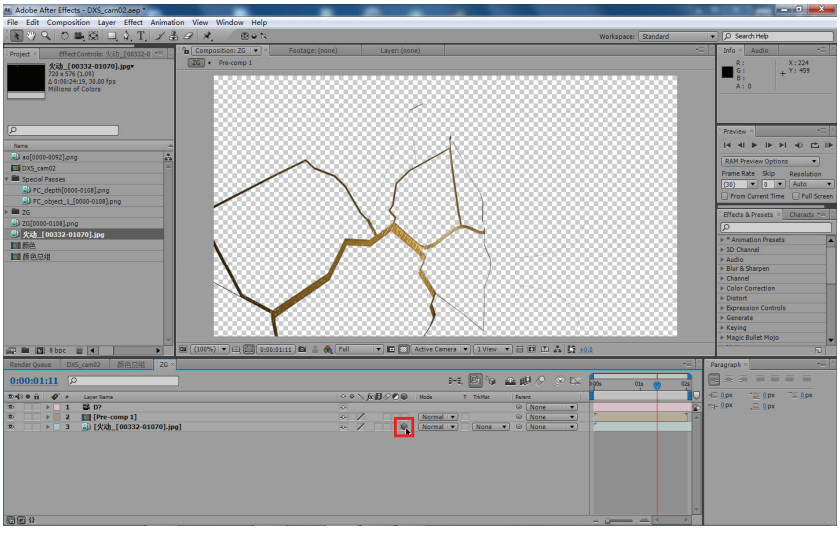


图 5-4-16

17 然后按〈U〉键可以显示出“摄像机”的关键帧，按〈P〉键调出“素材”的位置，如图 5-4-17 所示。

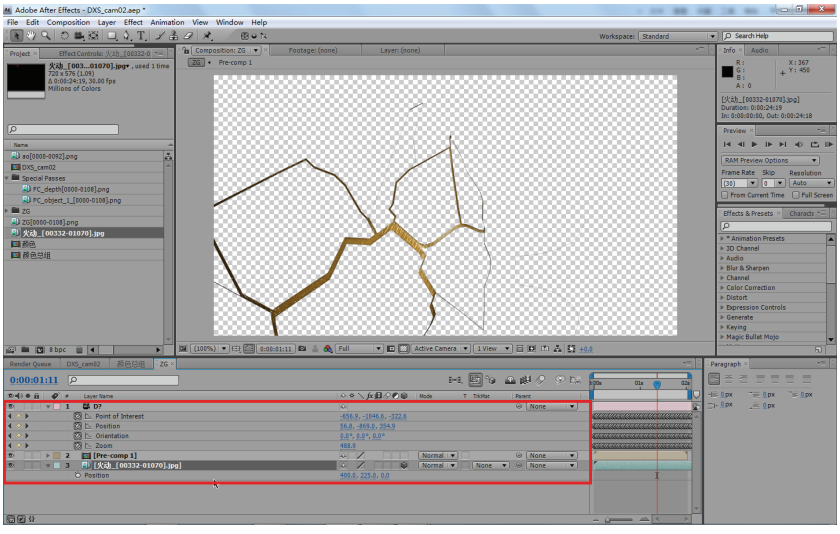


图 5-4-17

18 下面的步骤就是匹配的关键，首先把时间线指针归到“0”帧处，然后把“摄像机”的“Point of Interest（目标中心点）数值”复制给“素材”的位移，如图 5-4-18 所示。

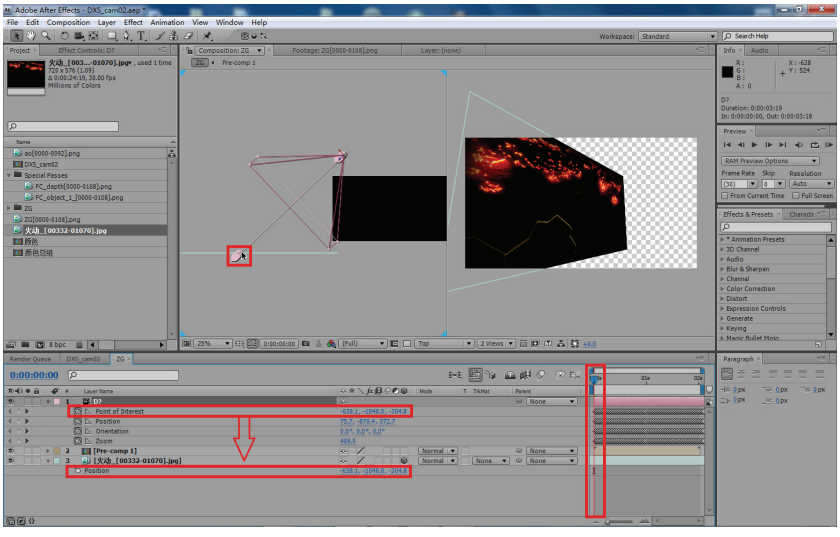


图　5-4-18

19 然后进行效果预览，同时根据当前渲染的场景可二次调节素材的位置，如图 5-4-19 所示。

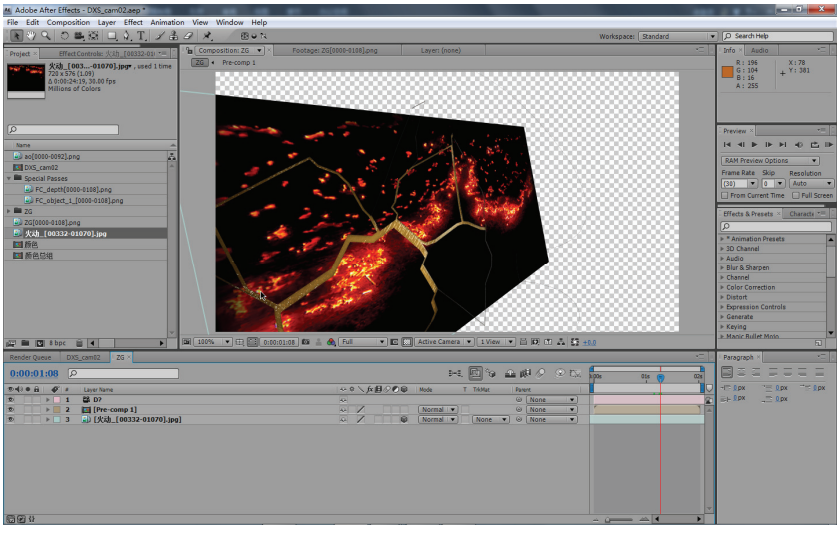


图　5-4-19

20 同样通过“轨道蒙版”只保留“裂纹”的区域，如图 5-4-20 所示。

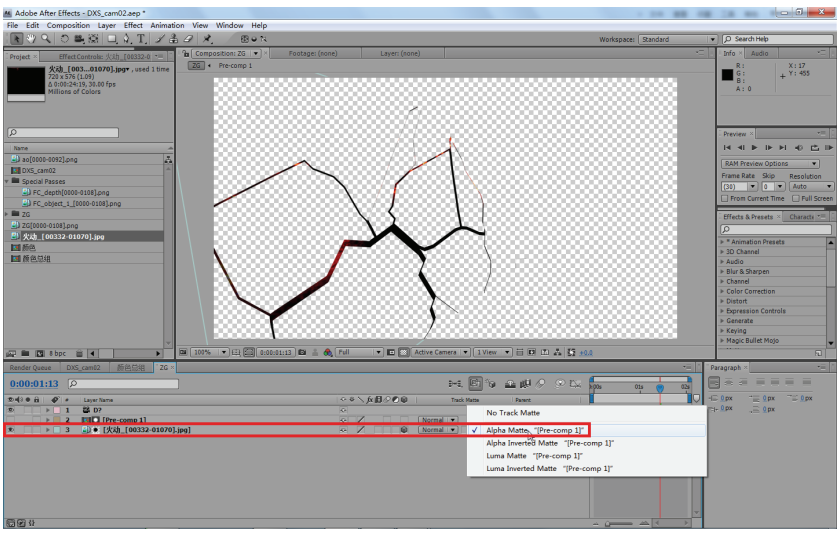



图　5-4-20

21 把“ZG”合成嵌套拖拽到“DXS_cam2”里，如图 5-4-21 所示。

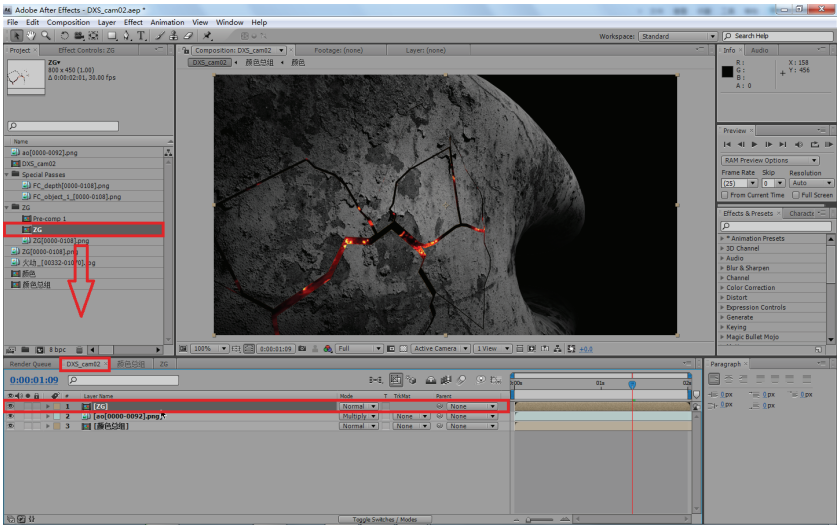


图 5-4-21

22 选中当前的“ZG”层添加特效“Shine 扫光”（这是一套外部插件，需要安装），如图 5-4-22 所示。

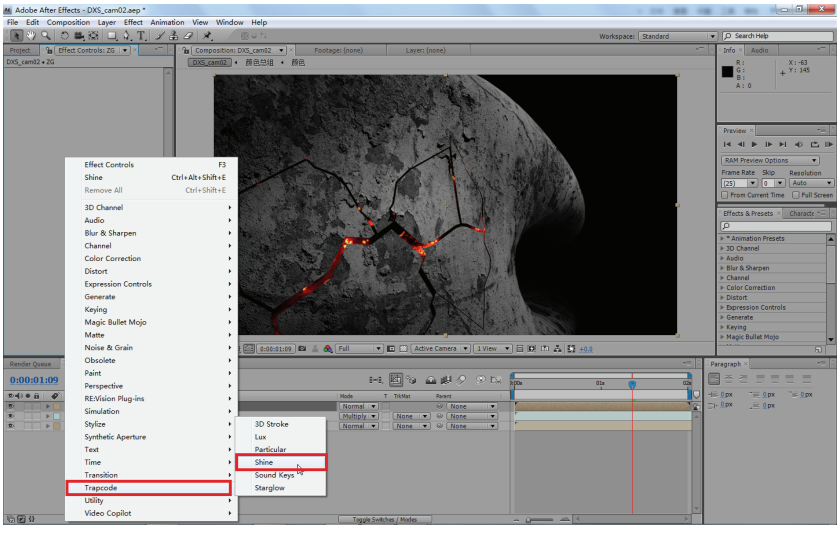



图 5-4-22

23 调节叠加方式为“Add”，同时设置“Shine”的参数，如图 5-4-23 所示。

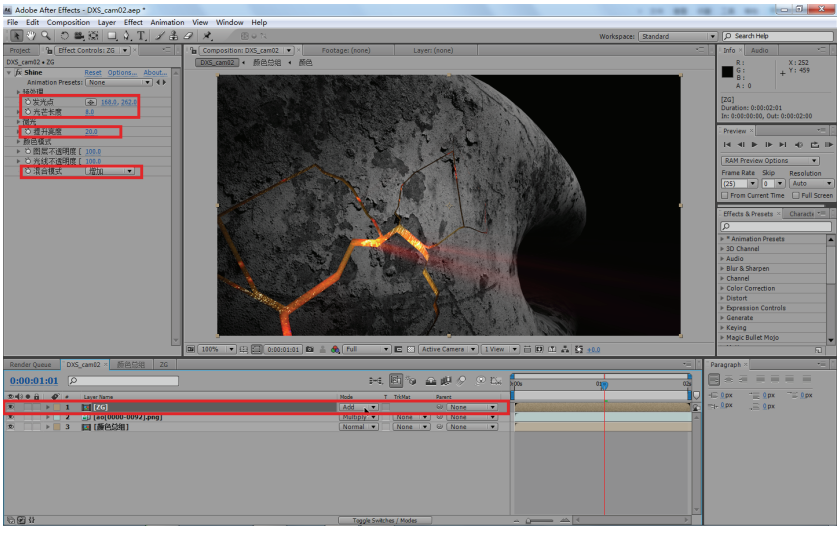


图 5-4-23

24 再次设置“Shine”的参数，如图 5-4-24 所示。

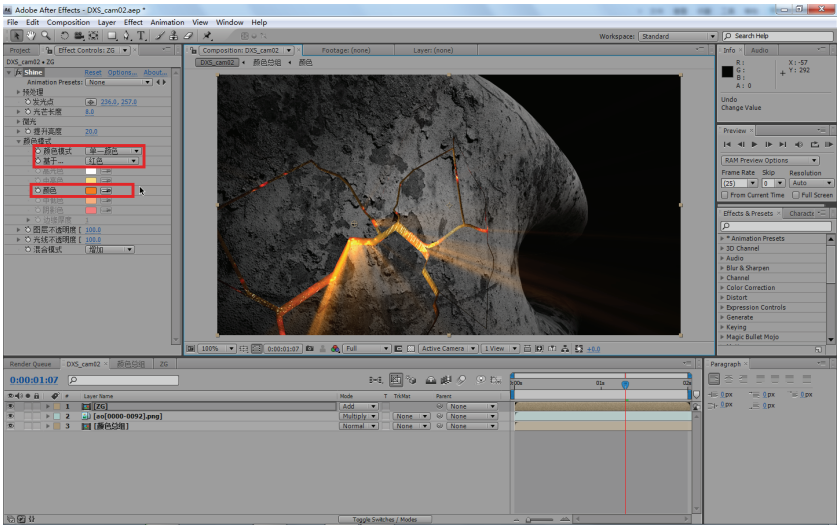


图　5-4-24

25 为了增加“光效”的细节，复制“ZG”层。修改“Shine”参数光芒长度为“3”，如图 5-4-25 所示。

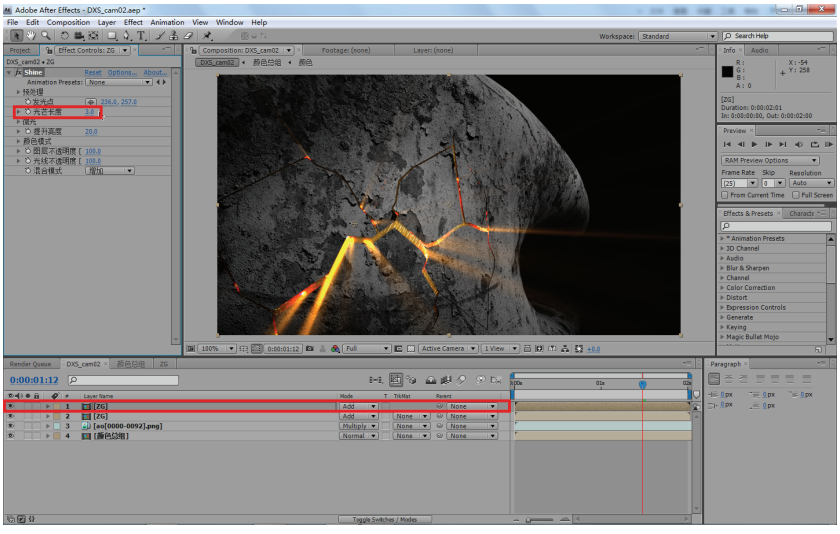


图　5-4-25

26 导入背景图片，调整适当的位置，添加特效，“Fast Blur”是为了模糊背景，“Curves”是为了压暗背景，如图 5-4-26 所示。

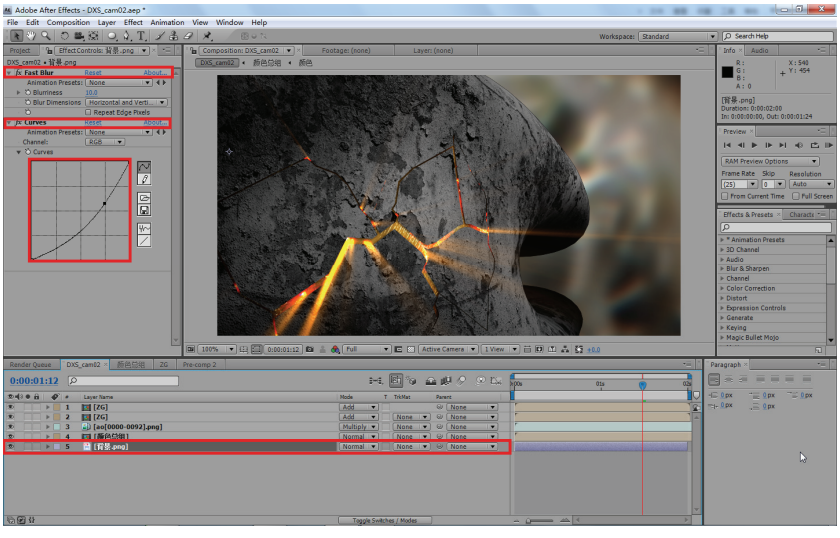


图　5-4-26

27 全部选择，进行合成嵌套，命名为 Cam_02，如图 5-4-27 所示。

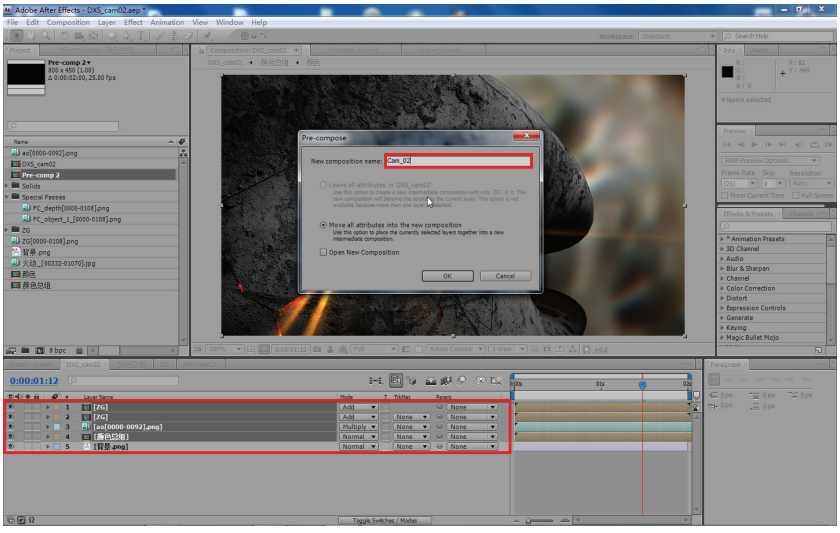


图 5-4-27

28 下面来制作景深模糊，导入在 C4D 里渲染的“Z 通道”，如图 5-4-28 所示。

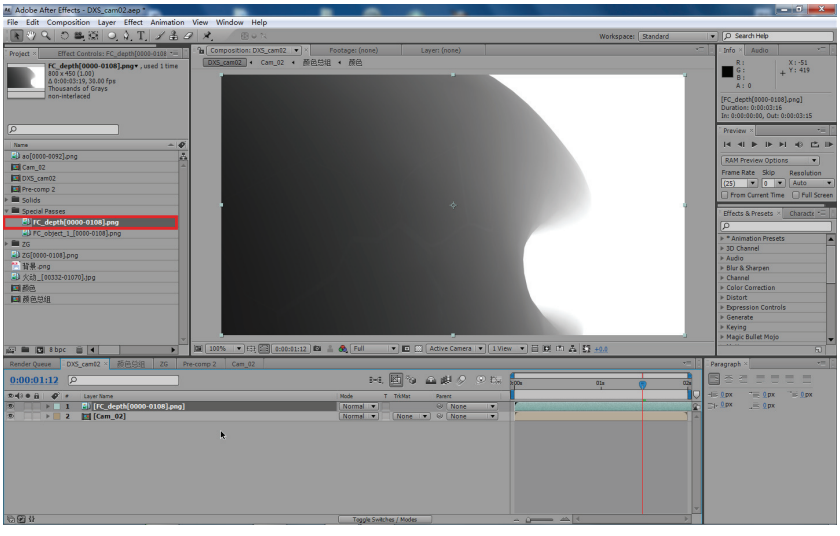


图 5-4-28

29 “Z 通道”是通过黑白过渡来实现模糊关系，从原始图像可以看出当前的黑白关系并不是特别好，所以我们可以进行二次调节，方法之一就是添加“Curves”，如图 5-4-29 所示。

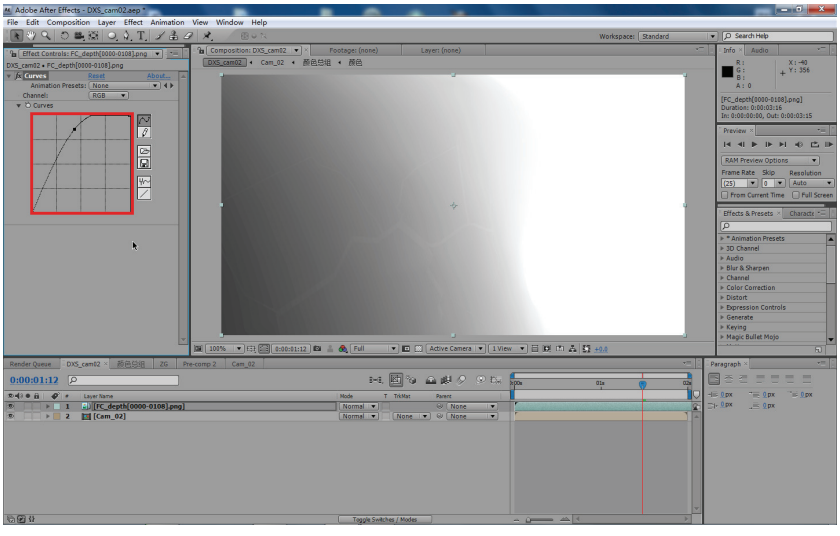


图 5-4-29

30 把“Z 通道”移到最下层，可以关闭显示，并为“Cam_02”添加特效“Lens Blur（镜头模糊）”，如图 5-4-30 所示。

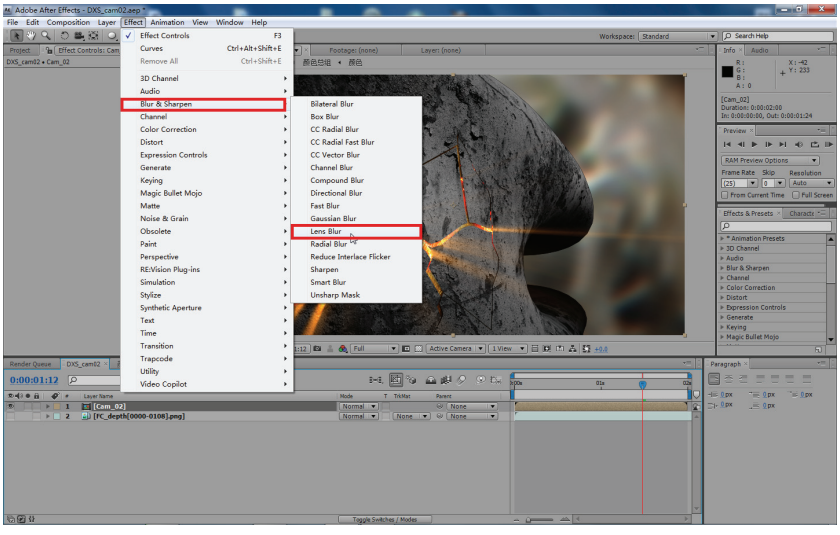


图　5-4-30

31 在“Depth Map Layer（景深图层）”为其指认我们在 C4D 渲染的“Z 通道”，如图 5-4-31 所示。

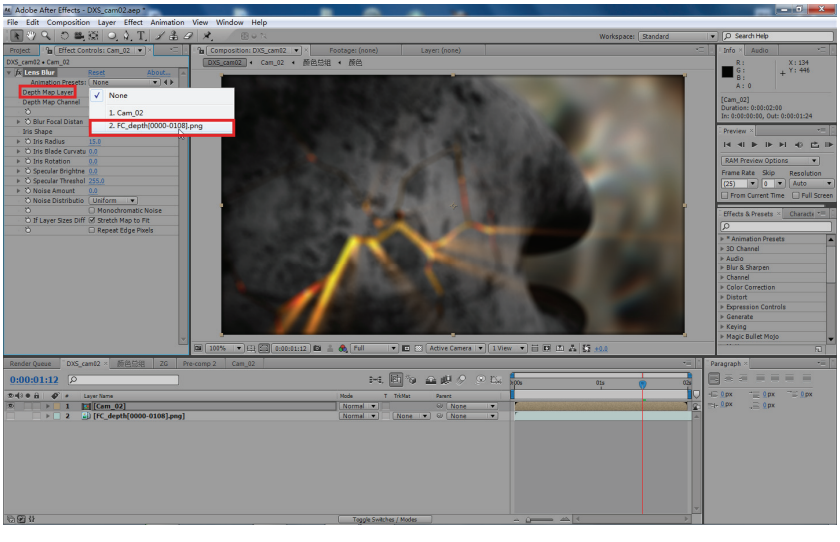


图　5-4-31

32 同时设置“Blur Focal Distan（模糊焦点）”为“65”，如图 5-4-32 所示。

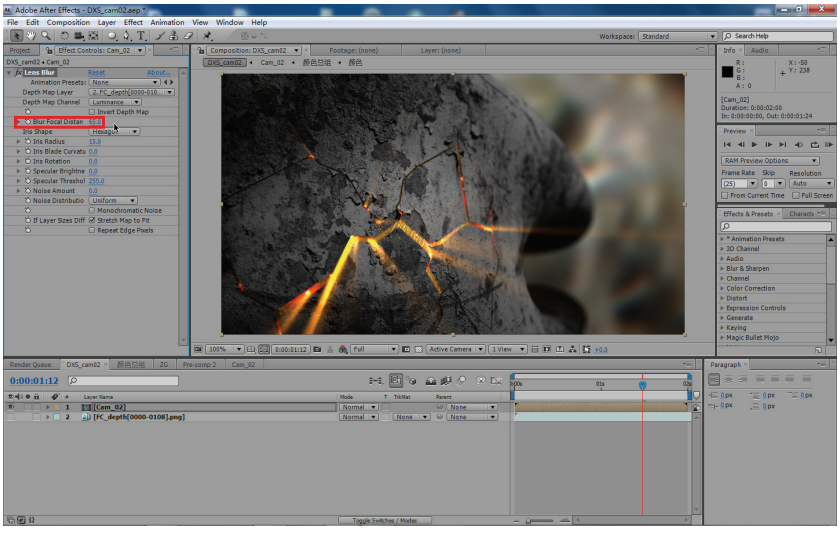


图　5-4-32

33 按快捷键〈Ctrl + Y〉新建固态层为黑色，命名为“压角”，如图 5-4-33 所示。

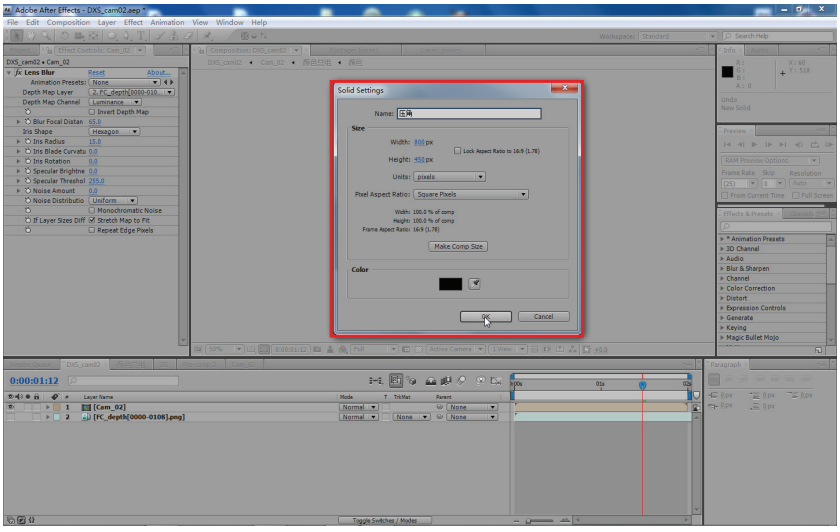


图 5-4-33

34 为“压角”固态层勾画椭圆 MASK，同时翻转 MASK 勾画范围，以及增加羽化值，如图 5-4-34 所示。

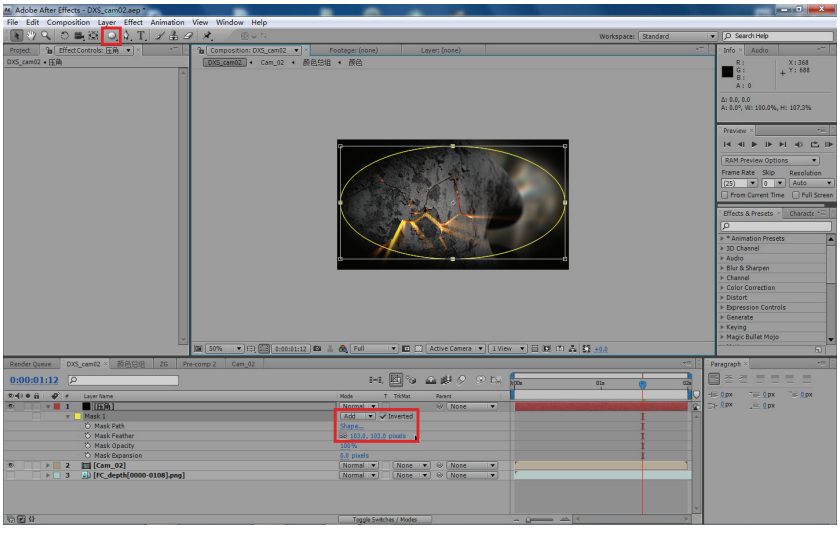


图 5-4-34

35 观察效果，如图 5-4-35 所示。

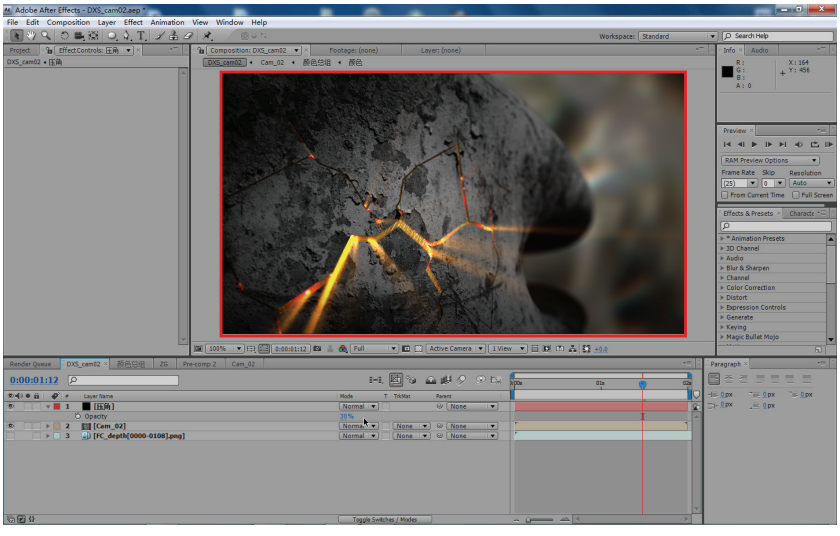


图 5-4-35

# 五谛数字艺术实训基地

5DSchool of Digital Arts Education

## 立足专业，开展实训

5DS实训坚持立足专业技术，发展学生实战经验的教学理念，一方面结合5DS智作的优秀影视电视动画作品和国内外一线的实战案例进行专业技术解析，让学员们充分掌握市场所认可从业标准以及创作思路；另一方面，由于多年来与行业内外各大公司、企事业单位进行交流合作，5DS为同学营造更多更良好的实训条件，真正进行专业氛围的实践训练。5DS非常重视对学生作品的推荐和宣传，并且积极为同学推荐就业，引领同学走进数字艺术行业大门。

## 经典课程，特色教学

5DS实训将学生需求看做发展第一步，结合市场趋势和行业需求精心设计了电视包装、广告特效、影视动画、影视后期、模型道具五个专业，每个专业又进一步细分为初级、中级、高级、以及强化、提高、全科等课程。学期从2个月到24个月不等，有志从事数字艺术行业的同学可根据自身条件，灵活选择课程。对有学历需求的同学，5DS也安排了大专、专升本以及大本学历的认证资格，为学生就业创造便利条件。

## 博学、审问、慎思、明辨、笃行

5DS实训将“博学、审问、慎思、明辨、笃行”作为办学宗旨，在培养学生专业素质的同时，更强调学生的思想教育。5DS要求学生用思想作为武器，鼓励学生大胆创新、探索，倡导学生将创新的思想与学习专业技术相结合，提高从业素质。

在线互动交流平台

官方微博：http://weibo.com/cmpjsj
官方博客：http://blog.sina.com.cn/cmpbookjsj
读者信箱：cmp_itbook@163.com

5DS+ 智作
WISDOM CREATES VALUE

www.5ds.com
www.5dschool.com

地址：北京市百万庄大街22号
邮政编码：100037
电话服务
社服务中心：010-88361066
销售一部：010-68326294
销售二部：010-88379649
读者购书热线：010-88379203
网络服务
教材网：http://www.cmpedu.com
机工官网：http://www.cmpbook.com
机工官博：http://weibo.com/cmp1952
封面无防伪标均为盗版

上架指导 计算机/多媒体

ISBN 978-7-111-46576-8

策划编辑◎丁 诚 封面设计◎ 子时文化 ZiShi CuLture

扫一扫加入微信公众平台
更多、更快获取最新图书资讯

ISBN 978-7-111-46576-8

9 787111 465768 >

定价：79.00元（含1DVD）